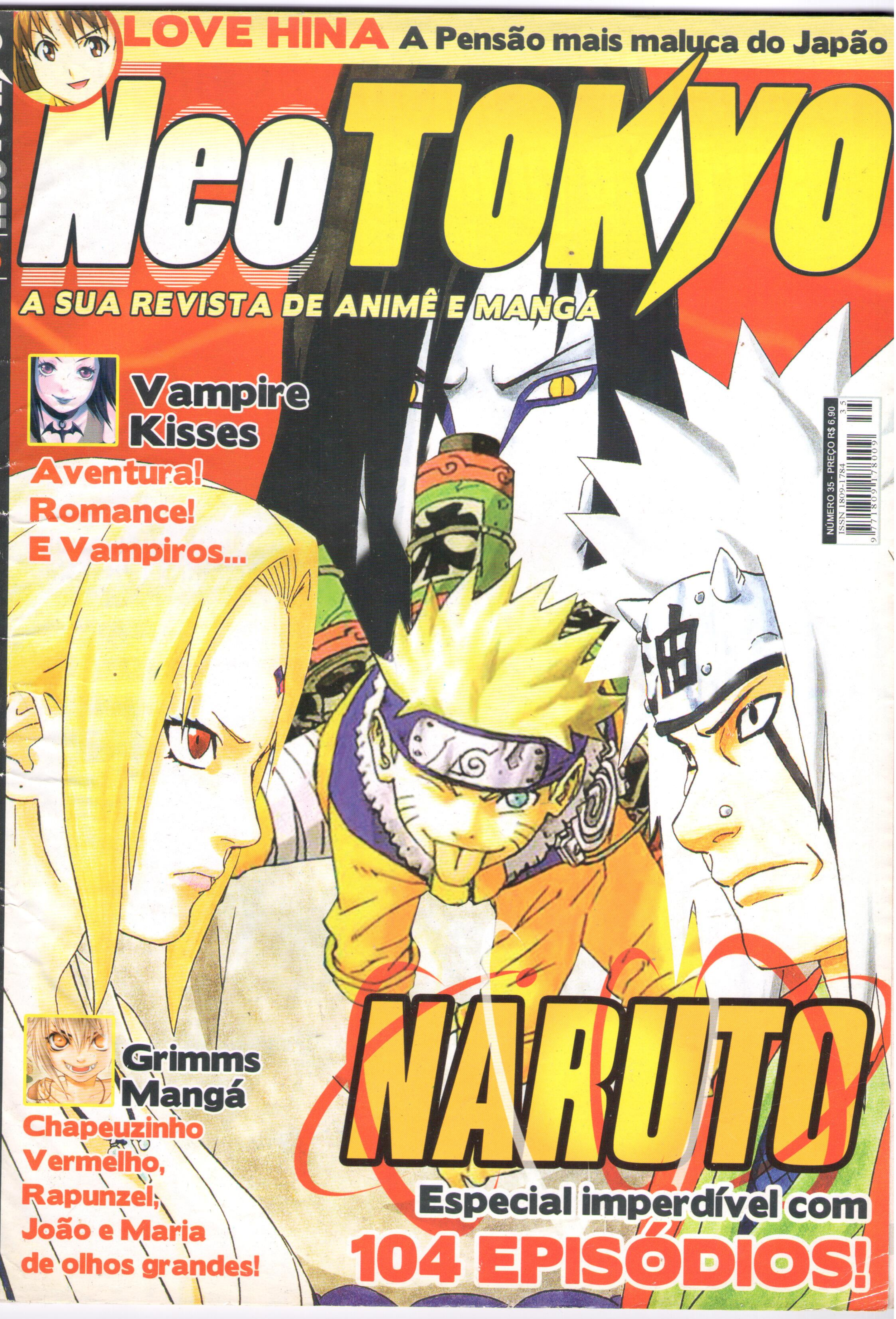
**LOVE HINA** A Pensão mais maluca do Japão

# NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



**Vampire Kisses**

Aventura!
Romance!
E Vampiros...

**Grimms Mangá**

Chapeuzinho Vermelho, Rapunzel, João e Maria de olhos grandes!

## NARUTO

Especial imperdível com

**104 EPISÓDIOS!**

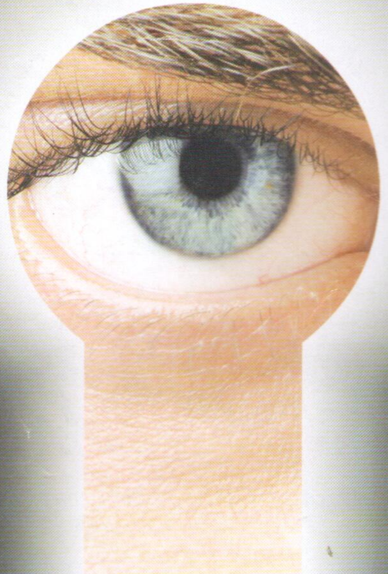
NÚMERO 35 - PREÇO R$ 6,90
ISSN 1809-1784

Steamboy + Vampire Kisses + Naruto + Love Hina | 35 | NeoTOKYO

# Desvende os mistérios de suas séries e filmes favoritos na

Revista

# CRASH



A diferença está no conteúdo completo da REVISTA CRASH que traz muita informação e diversas curiosidades sobre as séries, filmes e animações que são sucesso!

100 páginas de informação
UGLY BETTY O sucesso pelo mundo!
Séries de TV
Animação
Quadrinhos
Cinema
CRASH
PUSHING DAISIES
Um sucesso "sobrenatural"
ais do morcego!
DCouMARVEL?
Escolha seu lado!
24 HORAS
Os bastidores
DOUTOR
HOUSE
ESP
CURI
PER
TEM
NAS BANCAS!

EDITORA ESCALA

A Revista para quem é fã de verdade

Pelo www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

mercado me editorial

**Editor:** Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

**Atenção:** Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores

Número 35, ISSN 1809-1784

DIBRA
NOVA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde CEP 02518-000 - São Paulo/SP Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381 CEP 02599- 970 - São Paulo/SP

**VENDAS DE REVISTAS E LIVROS**
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

**ATACADO – REVISTAS E LIVROS**
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR**
Tel: +55 (11) 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00 Fax: +55 (11) 3857-9643 (atendimento@escala.com.br)

**EDIÇÕES ANTERIORES**
Ao preço da última edição em banca
Tel. +55 (11) 3855-1000 Fax +55 (11) 3855-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista
Neo Tokyo
é impressa com emissão
zero de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma
ótima impressão do futuro

# Retribuindo o apoio!

Depois de um mês esperando, nos encontramos novamente em mais um número da Neo Tokyo. Todos da equipe estamos bem felizes com a participação de vocês leitores, criticando quando necessário, dando idéias e sugestões, e nos apoiando sempre. Como sempre digo, é sempre bom saber que estamos agradando, mas sabemos também que - a cada número - precisamos melhorar mais e mais.

Dessa vez, nosso destaque vai para a matéria especial sobre Naruto, atendendo aos muitos pedidos, juntamos todos os guias de episódios e trazemos um guia com os 104 episódios iniciais da série.

Tem ainda Love Hina (uma comédia romântica que faz muito sucesso por aqui), Vampire Kisses (cujo mangá chega em 2009 no Brasil), Grimms Mangá (que traz as versões mangá de histórias famosas como Chapeuzinho Vermelho, Rapunzel entre outras) e muito mais!

E não acabou, temos também as nossas tradicionais seções fixas! Vocês irão adorar!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

## >> IMPERDÍVEL!

**SPEED RACER**
Speed Racer foi o primeiro grande sucesso do Japão aqui no Brasil e abriu caminho para muitas outras séries. Agora, com o filme live-action nos cinemas, o corredor e seu fiel veículo Mach 5 estão na boca do povo e prometem deixar os outros filmes comendo poeira. Na **NT 29!**

**NARUTO**
Naruto, como qualquer grande série, possui os denominados "arcos", divisões da história em uma cronologia. Dentre os diversos arcos presentes na obra, um dos mais importantes são as finais do Exame Chuunin, evento que precede a invasão de Konoha pelos ninjas da aldeia oculta do Som e da Areia, marco fundamental para o desenrolar da série. Na **NT 28**!

# FALE COM A NT!

**POR CARTA**
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

**POR E-MAIL**
neo@animepro.com.br

**Atenção!**
▸**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

**NA INTERNET**

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Zombar da filosofia é, na realidade, filosofar" Pascal

**Atendimento ao leitor**

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

**Edições Anteriores**

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

**Assinaturas**

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

**Trabalhe na Escala**

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

EDITORA escala
**Presente em sua vida**

NeoTOKYO

**Fale com a redação**

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3951-5029
Endereço:
Rua Antônio Vera Cruz, 454
Casa Verde – CEP 02555-010
São Paulo - SP
E-mail:
estudios@operagraphica.com.br

**Para anunciar**

Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: comercial@escala.com.br

# índice

## 24

### Vampire Kisses

"Eu quero um relacionamento em que eu possa finalmente cravar os meus dentes". Assim sentem os vampiros dos livros e mangá da série "Vampire Kisses". Uma história de amor entre uma jovem humana gótica Raven e seu namorado vampiro.

**16 - Grimms Mangá**
Chapeuzinho Vermelho, Rapunzel, João e Maria e outras histórias dos irmãos Grimms em versão mangá!

**63 - ef ~a tale of memories~**
De um lado, temos um autor de mangá, um aspirante a cineasta e um colegial que ainda não sabe ao certo o que fazer. Do outro, somos apresentados a uma garota tranqüila e sem rumo na vida, uma provável futura jogadora de basquete e por último e não menos importante, uma garota com uma curta memória de apenas 13 horas. Qual a ligação existente entre cada um dos personagens citados?

**38 - A Pensão mais maluca do Japão**
Você sabia que quando duas pessoas que se amam vão para Toudai, elas ficam juntas e felizes para sempre? Você não sabe o que é Toudai? Você não conhece essa lenda? Você nunca ouviu falar de Love Hina? Então é hora de conhecer tudo sobre a Pensão Hinata, lugar onde moram os tipos mais peculiares de garotas, onde tartarugas voam, pessoas decolam com socos e o amor está sempre à flor da pele...

**44 - STEAMBOY – Sucesso movido a vapor!**
Incontestavelmente, Akira foi uma revolução no mundo dos animês. Nunca um filme animado japonês conseguiu tanta atenção da mídia mundial, principalmente da norte-americana. Logo após a produção de Akira em 1988, Katsuhiro Otomo decidiu se dedicar à produção de um novo longa.

**22 - Banzai**
**06 – Caixa Postal**
**08 – Fan Gallery**
**10 – Mural**
**66 – Dublagem**
**76 – Coleção**
**77 – Model Sheet**
**78 – Curiosidades**
**80 – Fan Gallery**
**81 – Ensino Básico NT**
**83 – Play (Letra)**
**84 – Play**
**86 – Live Action**
**88 – Cosplay**
**92 – Fanfic/Conto**
**94 – SHOP**
**96 – Nippon**
**98 – Ronins**

**Review:** *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

# Anime Pró *Insider*

## Vocalista do X-Japan no Brasil!

**TOSHI, VOCALISTA DO X-JAPAN, MAIOR BANDA DE ROCK JAPONESA, ESTEVE PELA PRIMEIRA VEZ NO BRASIL! A APRESENTAÇÃO FEZ PARTE DA TURNÊ MUNDIAL TOSHI WITH T-EARTH, E FOI REALIZADO NO BRASIL NO CLIMA DAS COMEMORAÇÕES DOS 100 ANOS DA IMIGRAÇÃO JAPONESA NO PAÍS.**

O X-Japan é a banda japonesa que revolucionou o cenário musical do Japão nos anos 1980. O grupo foi um dos responsáveis pelo início do movimento Visual kei, que até hoje se mantém em alta no Japão. O estilo predominante da banda era o Speed Metal, vertente do Heavy Metal, com muitas influências do Hard Rock e inclusive de Punk Rock, Glam Rock, entre outros. Conforme o tempo foi passando, a banda foi inovando o seu estilo. Também lançou baladas de grande sucesso, para além do estilo speed metal. Recentemente gravaram a música tema do filme "Jogos Mortais IV".

Toshimitsu Deyama, o TOSHI, é vocalista do X-Japan, mas também faz sucesso com sua carreira solo. O TOSHI with T-EARTH é seu maior projeto atualmente, tendo lançado um álbum em agosto, com uma mensagem de conscientização ambiental e pela paz em suas letras e uma sonoridade que remete ao hard rock dos anos 70, somado com referências de hip hop e funk.

Fiquem ligados, estamos preparando uma matéria especial sobre esse show!

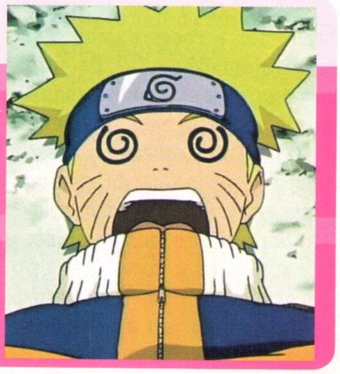
### AP no Orkut!

**Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:**
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

### Os preferidos do site

**ANIMÊ**
- **1º** - Naruto
- **2º** - Death Note
- **3º** - Cavaleiros do Zodiaco
- **4º** - Bleach
- 5º - Love Hina

**MANGÁ**
- **1º** - Naruto
- **2º** - Karekano
- **3º** - Death Note
- **4º** - Hunter X Hunter
- **5º** - Gantz



→**Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

**Atenção:** a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

**Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.**

**Nossos endereços!**

**NEO TOKYO**
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

### MATÉRIA SOBRE A LIBERDADE

Oi pessoal da Neo, tudo certo? Queria dizer que estou amando a revista e que coleciono a NT desde a edição 5 quando uma amiga me emprestou algumas revistas dela. Sou viciada na cultura oriental e como moro no Rio de Janeiro, tenho muita curiosidade em conhecer um pouco mais do bairro da Liberdade, em São Paulo, um verdadeiro pedacinho do Japão no Brasil. Por isso, queria que vocês fizessem uma matéria sobre o bairro, dando dicas de lugares para visitar e com muitas fotos. Bjus e espero que atendam meu pedido!

**Ana Julia T. Soares - Rio de Janeiro/RJ**

*Oi Ana, tudo bem? Ficamos contentes em saber que a NT vem agradando você! Sua sugestão já foi anotada e na verdade estava em nossos planos! Queremos fazer uma espécie de "Guia de Sobrevivente" contendo dicas de locais para comprar mangás e outros produtos baratos, onde comer... locais com exposições e muito mais. Vocês irá curtir.*

### EVENTOS EM OUTROS ESTADOS!

**Queria fazer uma reclamação em relação às matérias dos eventos. Poxa, e os eventos realizados em outros estados? Queria muito ver a cobertura de eventos de todo o país (e até de outros) nas páginas da NT.**

**Lucas Mattos - Salvador/BA**

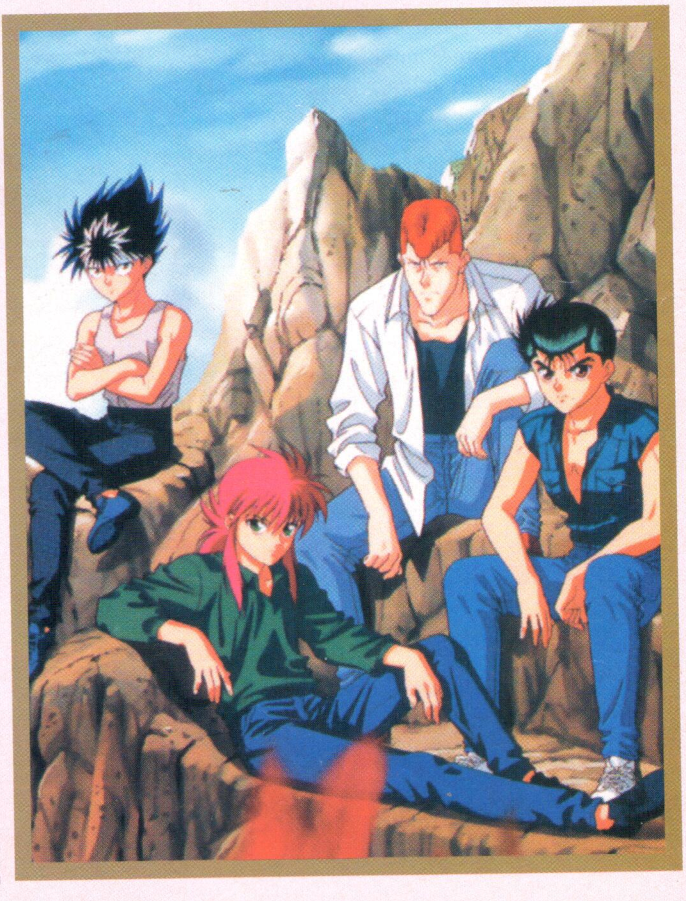
*Oi Lucas, tudo bem contigo? Aceitamos e concordamos com sua reclamação, viu! De fato vem ocorrendo eventos por todo o país que infelizmente não temos como realizar a cobertura. Nossa redação está localizada em São Paulo e a maioria de nossos colaboradores estão nessa região. Fica a dica para vocês leitores, que gostem de escrever, a possibilidade de realizar a cobertura desses eventos. Mas antes, entre em contato conosco para ter mais detalhes.*

### YUYU HAKUSHÔ

**Sei que vocês já publicaram há muito tempo uma matéria sobre YuYu Hakushô mas na época não era leitor da NT. Queria muito pedir um especial sobre Yusuke e sua turma, com descrição dos personagens, guia dos episódios, resumo das histórias e muito mais! Por favor galera, atendam o meu pedido.**

**João Alves Brito - Campinas/SP**

*Grande João, beleza? Realmente numa das primeiras edições da Neo Tokyo publicamos um especial sobre YuYu Hakushô e de lá para cá, a quantidade de fãs pedindo novas matérias sobre Yusuke não param de chegar em nossa redação. Vamos dar mais um tempo e em breve iremos publicar mais uma matéria sobre a série, escrita por outro colaborador para que tenhamos uma visão diferente das aventuras de Yusuke e sua turma de Detetives Sobrenaturais.*



## No Orkut!

**Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942**

### CAPAS REPETIDAS + D. GRAY-MAN

Olá pessoal da NT. Eu e meus amigos estamos aqui pra fazer uma pequena crítica sobre a revista. Em si, a revista está ótima, porém, as capas estão se repetindo, sempre com o tema "Naruto". Precisamos ser sincero: está faltando criatividade. Existem muitos outros assuntos, mangás e animês. Agora, depois desta crítica, vem o nosso pedido: façam uma matéria de capa sobre "D. Gray-Man", um dos atuais mangás da Shonen Jump, e também sobre o irmão de Masashi Kishimoto e suas obras. Valeu mesmo!

**João Eduardo S. M. Pereira, Matheus A. Destro, Felipe L. Navarro - Curitiba/PR**

*Fala galera, tudo bem? Em relação a Naruto, já explicamos diversas vezes o motivo do ninja estar sempre em nossas capas, espero que todos vocês compreendam a razão e continue sempre conosco. A revista possui muitas matérias diferentes e acreditamos que tenha espaço para todos os fãs. Sobre seu pedido, pode deixar que iremos publicar uma matéria especial, digna de capa, da maravilhosa série D. Gray-Man e também do talentoso irmão do criador do Naruto. Abraços para vocês todos!*

### GALERA DA NT

Ai galera da NT me chamo Rafael Longo moro em Rio do Sul/SC sou fã da revista há um ano e meio e resolvi mandar uma "carta" para vocês parabenizando pelo belo trabalho que estão fazendo. Eu gostei da matéria sobre Slayer e gostaria que falassem um pouco sobre Death Note e sobre Hell Girl (Jigoku Shoujo do original) para todos que são viciados nessa revista e em animê e mangá, entrem em contato pelo email: bolinho_de_erva@hotmail.com

**Rafael Longo - Por email**

*Fala Rafa, como vão as coisas? Muito obrigado pela sua mensagem e ficamos muito contentes por saber que nosso trabalho esta sendo reconhecido. A matéria sobre Slayers ficou muito bacana mesmo. Sobre as outras séries que você está pedindo, Death Note já "desfilou" por nossas páginas algumas vezes e logo estará por aqui novamente. Sobre Hell Girl, pode ficar tranqüilo que a série já possui alguns fãs aqui na redação e material sobre ela já está na pauta!*

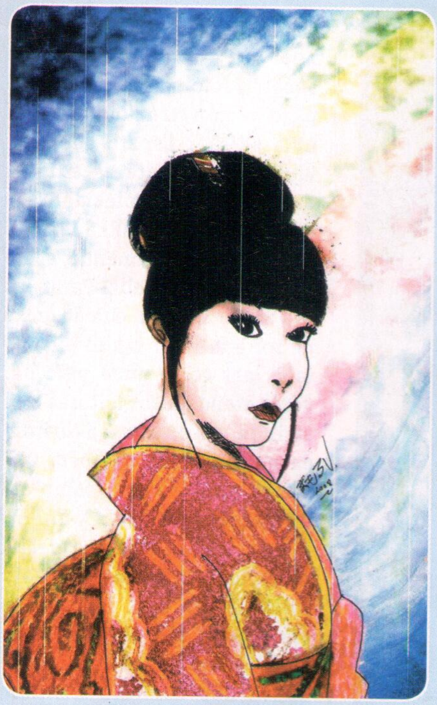
### NEO TOKYO - O BÁSICO!

Bom dia a todos! Como estão vocês? Estão trabalhando duro para a construção de mais uma edição? Espero que sim, viu? Ultimamente as edições da NT estão simplesmente a cada edição MELHORES DO QUE NUNCA!!!! Estou amando, e isto me deixa muito feliz! Parabéns aos editores! Bom, eu não gosto de ser um leitor muito pidão e tals, mas como pude perceber vocês atendem aos leitores com carinho, daí eu tomei a liberdade de lhes pedir também OK? Quero uma matéria completa da banda de J-Rock X-JAPAN e uma matéria bem especial sobre os três filmes de Death Note. Tenho uma reclamação em relação aos pôsteres! Eles estão todos feios e chatos e quase não conheço nenhum deles! (é que tipo assim, é complicado encontrar pôsteres de bandas de J-Rock, e como vcs são D+, poderiam colocar um de alguma banda né?). Publiquem meu nome, meu e-mail e meu flogão: MSN (marcos_jrock52@hotmail.com) e FLOGÃO (www.flogao.com.br/jrockofficial). Ah!! Amei as matérias: Dark Metrô (NT 30), Miyavi (NT 31), A Função Social dos Mangás e dos Animês (NT 29) e da edição 32 a matéria da banda ONE OK ROCK!!!

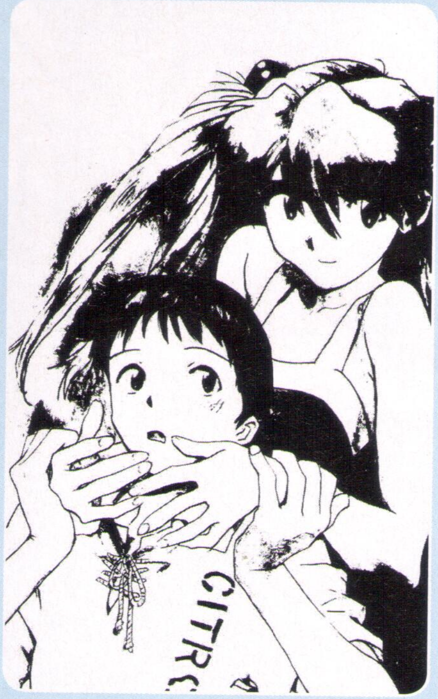
**Marcos Eduardo Pereira Zanluca - Camboriú/SC**

*Oi Marcos, tudo bem? Que mensagem grande! Valeu por suas palavras de incentivo, parece ser meio repetitivo, mas como sempre falamos, é esse retorno de vocês que nos direcionam para o caminho certo a se seguir. Sobre seus pedidos, estão todos anotados e tentaremos satisfazer seus pedidos o mais breve possível!*
*Até a próxima!*

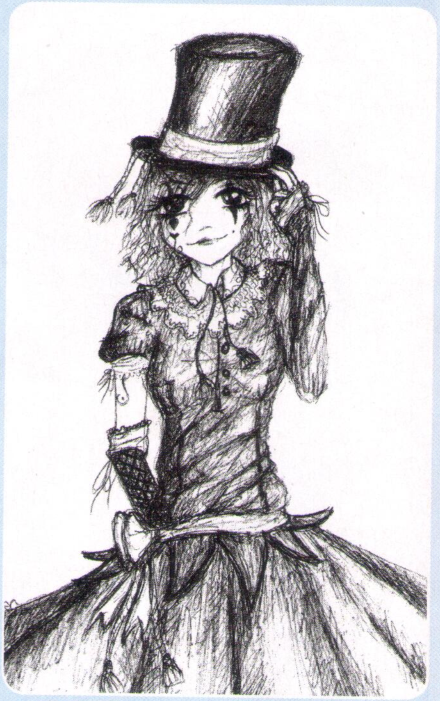
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



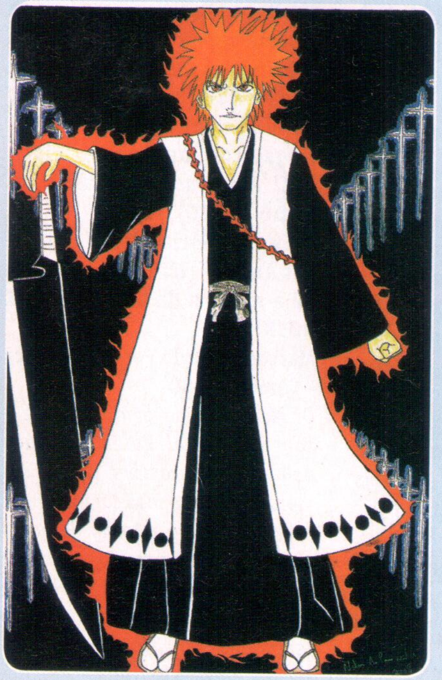
**Victor Hugo**



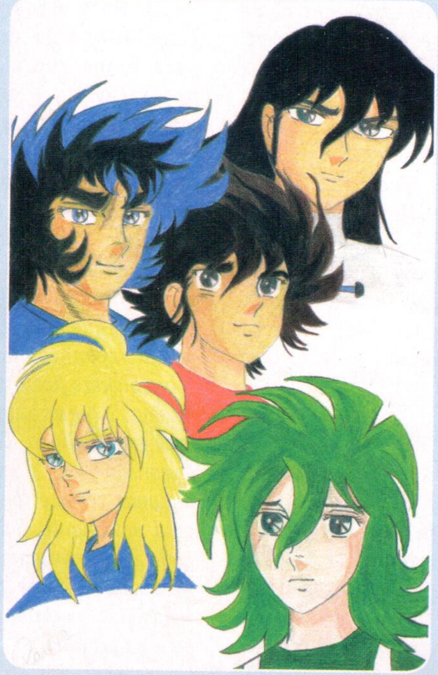
**Fulvio Lima**



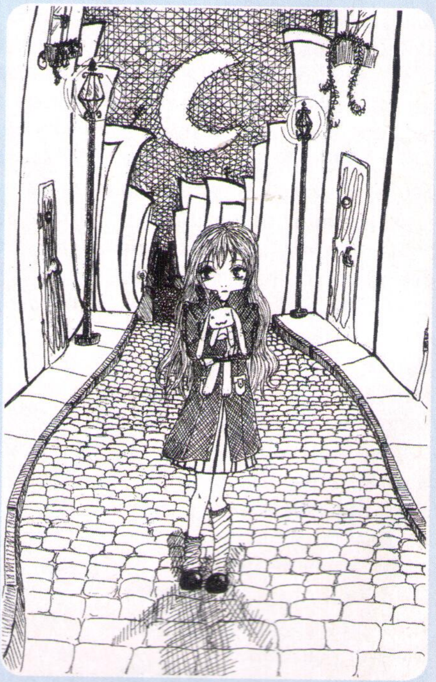
**Lara Rösler**



**Norton André Pruinelli**

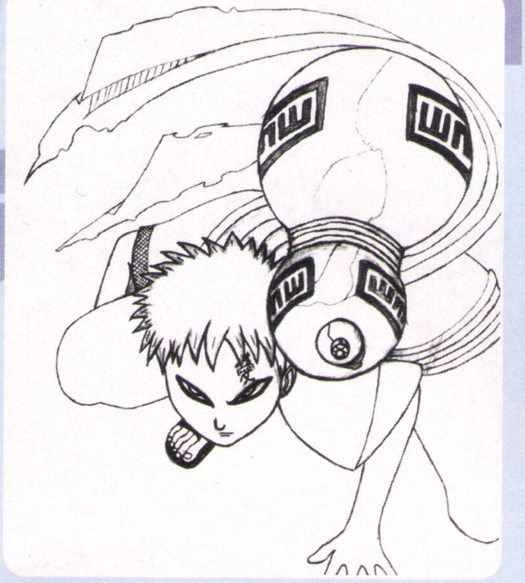


**Pamela de Araujo Albuquerque**

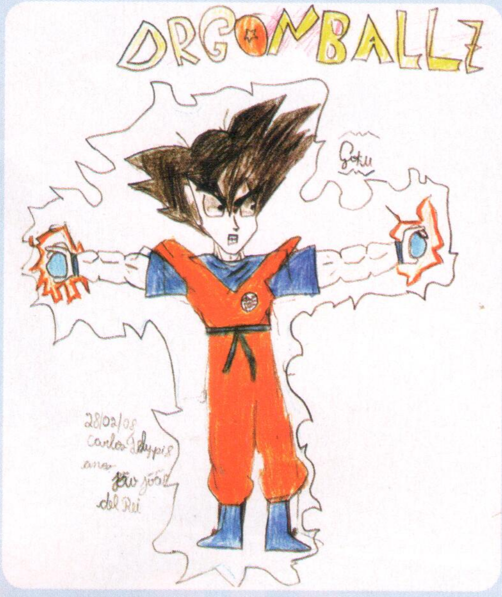


**Lara Rösler**

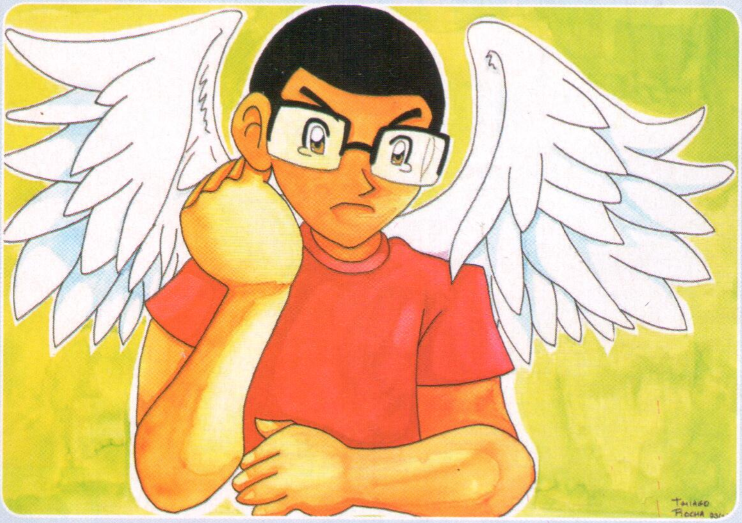
# Fan G L



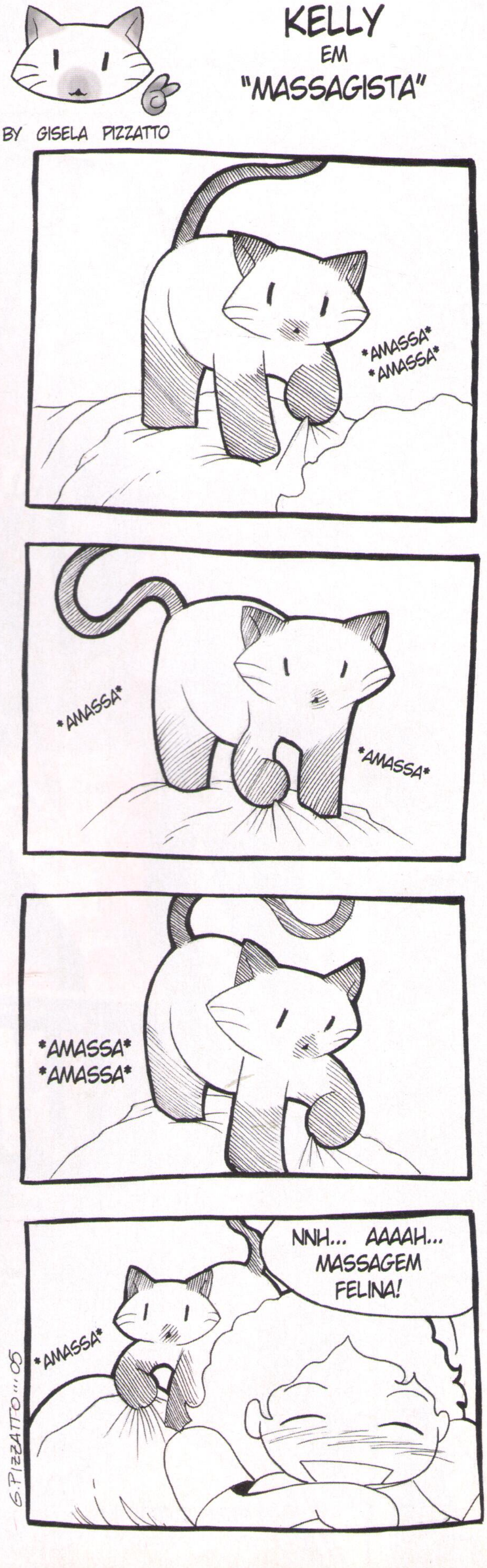
**Celio Cordeiro**

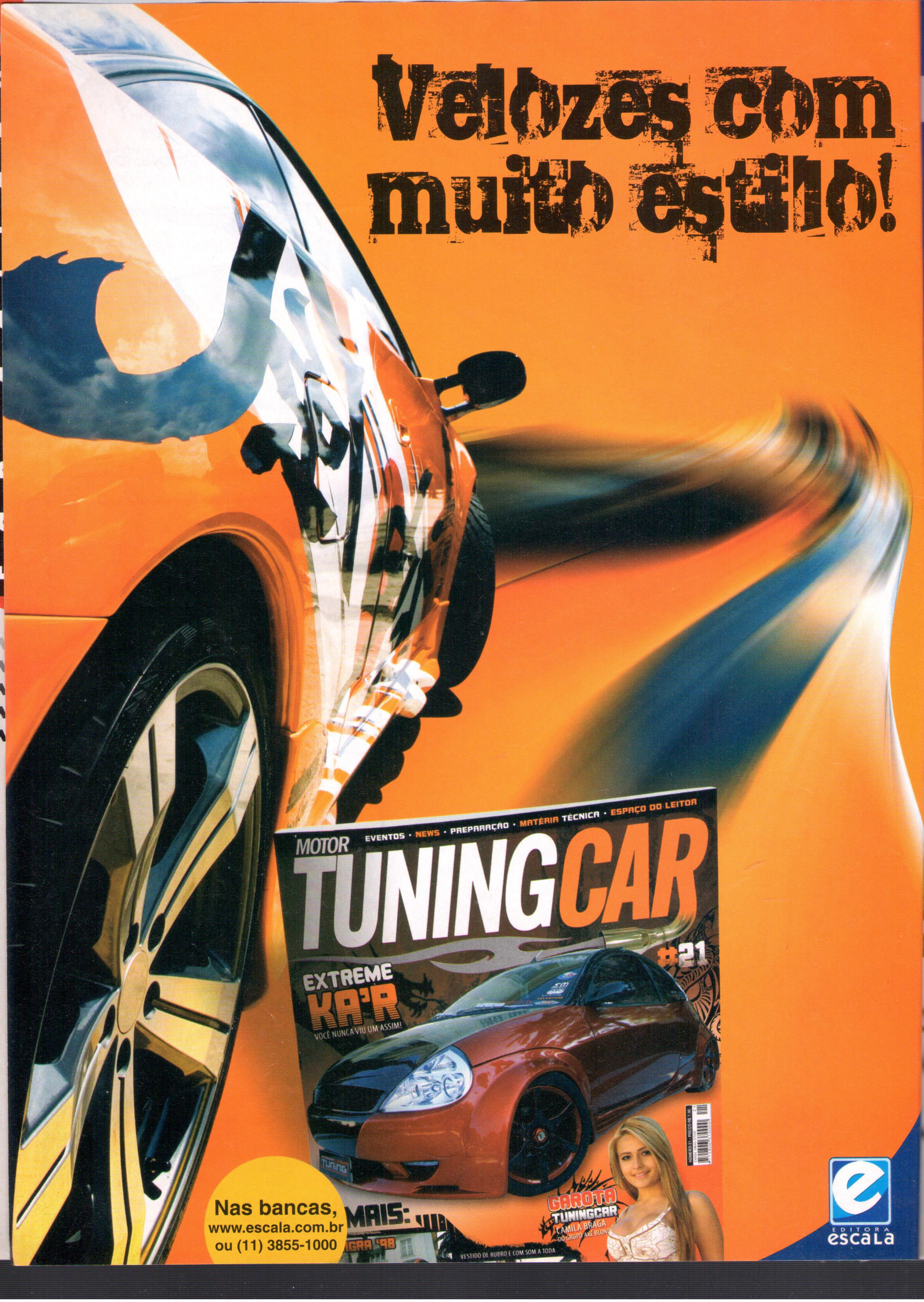

DRGONBALLZ
Goku
28/02/05
Carlos Felippis
amo
São João
del Rei

**Carlos Felippi**


THIAGO ROCHA

**Thiago Souza Rocha**


KELLY
EM
"MASSAGISTA"
BY GISELA PIZZATTO
*AMASSA*
*AMASSA*
*AMASSA*
*AMASSA*
*AMASSA*
*AMASSA*
NNH... AAAAH... MASSAGEM FELINA!
*AMASSA*
G. PIZZATTO...05


Velozes com muito estilo!
EVENTOS · NEWS · PREPARAÇÃO · MATÉRIA TÉCNICA · ESPAÇO DO LEITOR
MOTOR
TUNINGCAR
#21
EXTREME
KA'R
VOCÊ NUNCA VIU UM ASSIM!
TUNING
MAIS:
GRA '98
VESTIDO DE RUBRO E COM SOM A TODA
GAROTA
TUNINGCAR
CAMILA BRAGA
DO GRUPO AXÉ BLOND
EDITORA
escala

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

DESCOMPLICANDO O COMPLICADO!
INFORMÁTICA INTELIGENTE E DESCOMPLICADA PARA O SEU DIA-A-DIA
COMMAND.COM
FAÇA VOCÊ MESMO
MANUTENÇÃO E CONSERTO DO SEU NOTEBOOK
DICAS EFICIENTES PARA VOCE ECONOMIZAR DINHEIRO!
Tire o máximo de seu Scanner
Deixe seu PC ZERO BALA
Windows Vista do seu jeito
Conserte falhas de seu PC em apenas 5 minutos
17 Revistas Digitais
ESPECIAL: 5 EDIÇÕES DA REVISTA
NAS BANCAS
WWW.ESCALA.COM.BR
OU (11) 3855-1000
EDITORA escala

SEJA BEM VINDO À MAIOR E MELHOR LOJA ONLINE DE ANIME E MANGÁ DO BRASIL! PRODUTOS ORIGINAIS PARA PRONTA ENTREGA OU SOB ENCOMENDA!

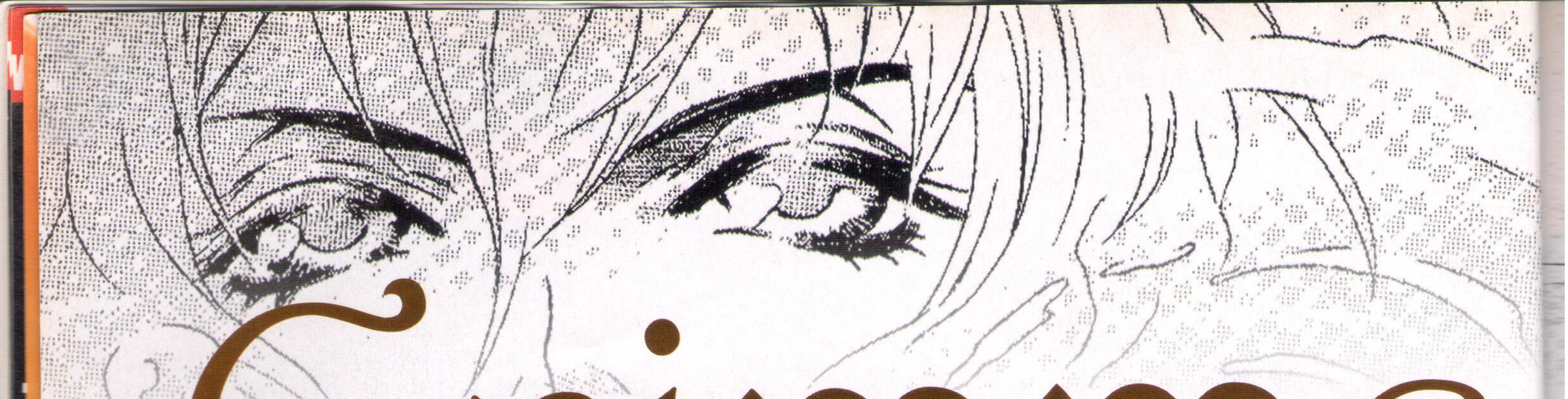
SE VOCÊ É FÃ DE VERDADE, NÃO DEIXE DE NOS VISITAR!

AnimeKa
アニメ会

KAKASHI LIGHTNING BLADE
SHONEN JUMP
DEATH NOTE

WWW.ANIMEKAI.COM.BR

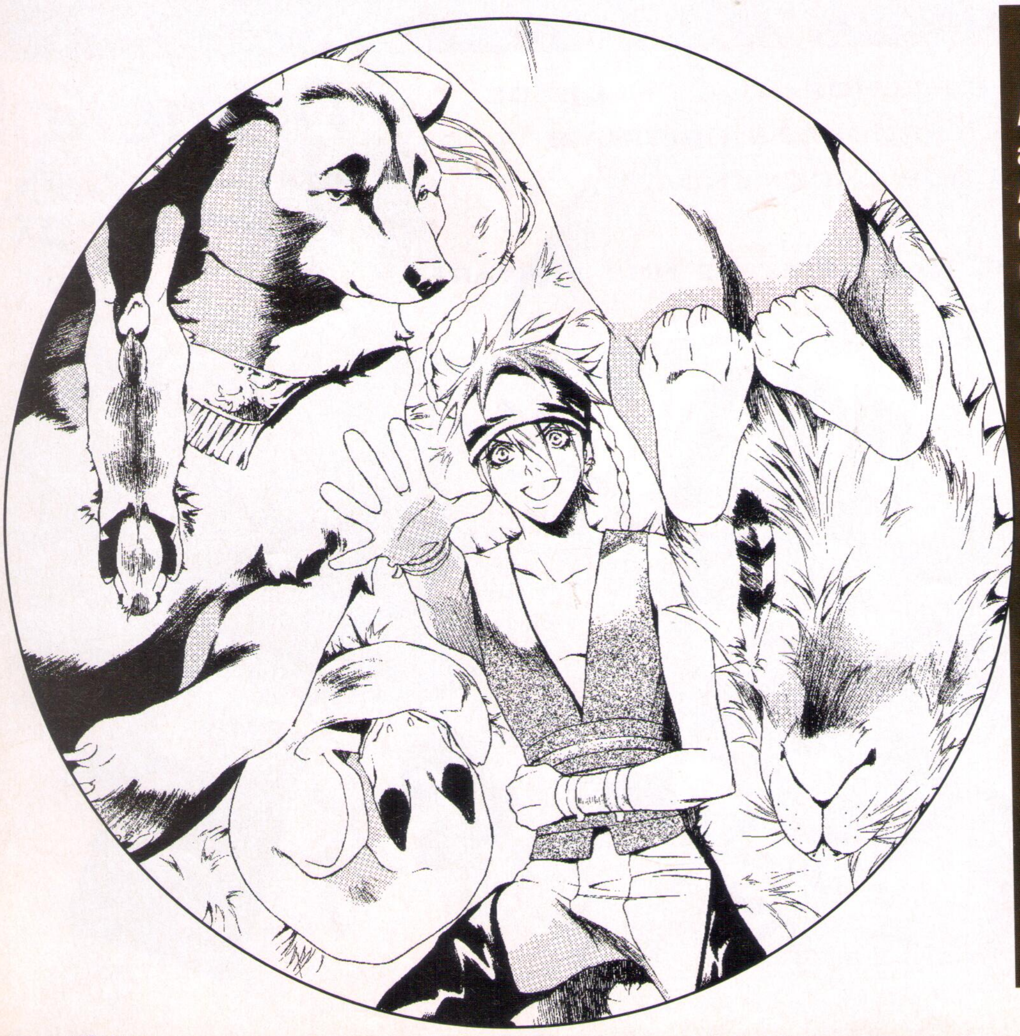
VISA



# Grimms

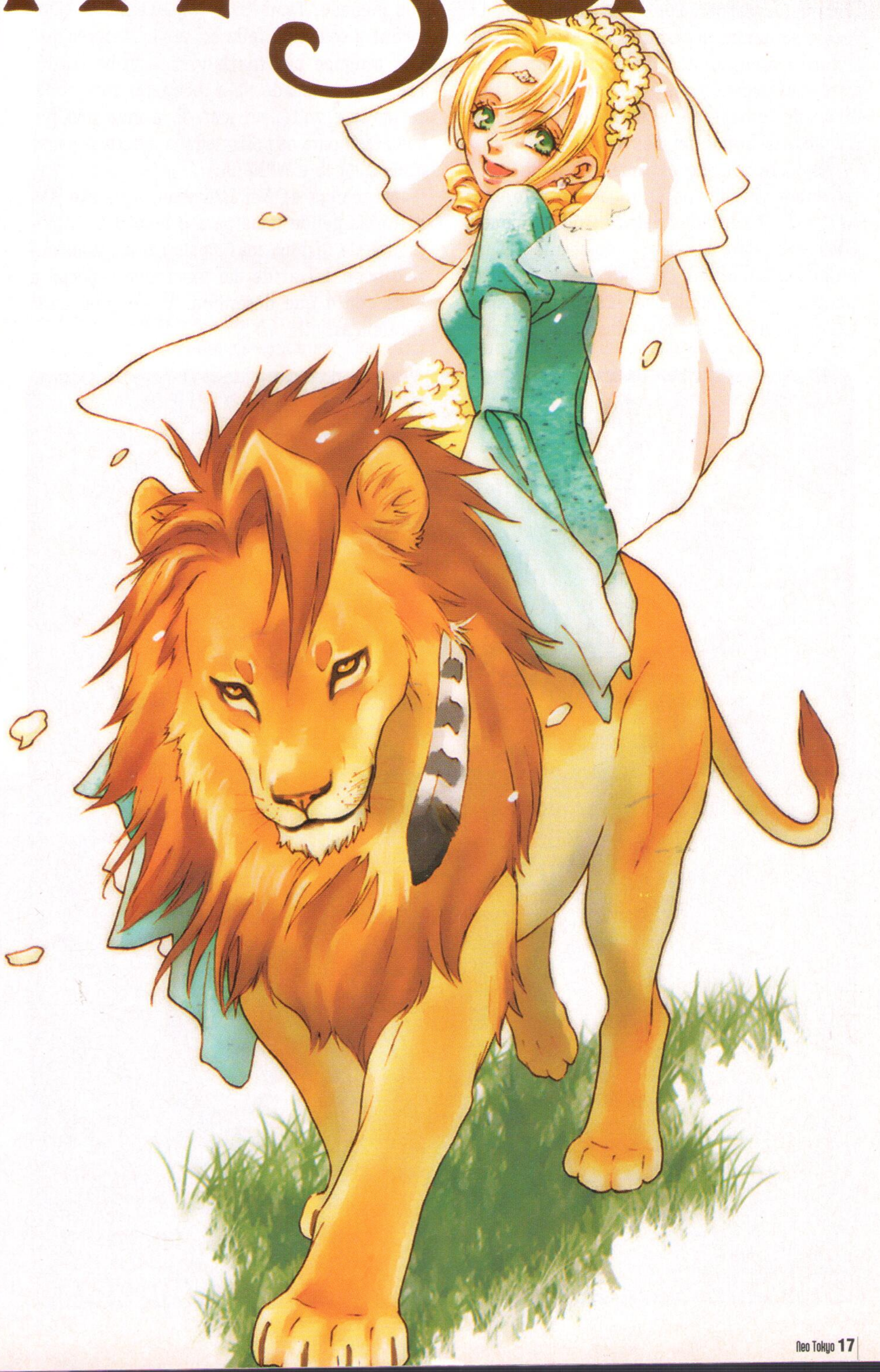
Para quem gosta de shoujo mangá, este encadernado é um prato cheio. O traço é belíssimo, delicado e cheio de personalidade, suave como deve ser um shojo. As histórias têm um quê de conhecido, mas fazem a gente se surpreender. Se você ainda não leu o mangá e pretende fazê-lo, então é melhor ler este artigo depois, pois não tem como falar de *Grimms Mangá* sem dar *spoilers...*

*Por Gisela Pizzatto P.*



**A NewPOP tem trazido trabalhos realmente diferentes e bons para o Brasil. Estão aí para provar Tarot Café, 1945, Ark Angel, Dark Metrô e agora Grimms Mangá. O encadernado da desenhista Kei Ishiyama conta com adaptações de cinco contos dos irmãos Grimm: as famosas "Chapeuzinho Vermelho", "Rapunzel", "João e Maria", e as não tão conhecidas "Os 12 caçadores" e "Os dois irmãos". Neste artigo vou trabalhar com versões adaptadas por Monteiro Lobato para o português em edições dos Contos de Grimm de 1958 (sim, é uma versão bem antiga, mas assim eu tenho quase certeza de que as fábulas não foram corrompidas pelo sentimento "politicamente correto" que assola o nosso mundo atual...) e contrapor com as versões do mangá.**

# Mangá



## Os Irmãos Grimm

Nem todo mundo sabe quem foram os irmãos Grimm (mesmo tendo assitido àquele filme com o Matt Damon e o Heath Ledger), por isso, é bom falar um pouco a respeito deles e da série de contos e histórias que são atribuídas a eles.

Jacob e Wilhelm Grimm nasceram no final dos anos 1700 em Hesse, onde hoje é a Alemanha. Os irmãos se dedicaram ao registro de várias fábulas infantis transmitidas na época pela tradição oral, o que deu a eles grande notoriedade. A eles se atribui inúmeros contos de fadas e histórias que ficaram bastante conhecidas por nós através de adaptações da Disney, como Cinderela, A Bela Adormecida e A Pequena Sereia.

Os Grimm foram lingüistas importantes de seu tempo e seus contos foram incorporados ao patrimônio mundial pela Unesco, num total de 14 volumes de fábulas e dois volumes de comentários redigidos entre os anos de 1812 e 1857. Os manuscritos fazem parte do acervo mantido pelo Museu dos Irmãos Grimm da cidade de Kassel, onde eles viveram e trabalharam por mais de 30 anos.

É errado, porém, afirmar que essas histórias são de autoria dos irmãos Grimm: elas foram, na verdade, transcritas por eles, que as tiraram da tradição oral de seu povo para que esse tipo de folclore não se perdesse para sempre. É claro que deviam existir variações das histórias, e os irmãos, que eram também lingüistas, provavelmente tiveram de fazer algumas adaptações, mas não criaram essas histórias.

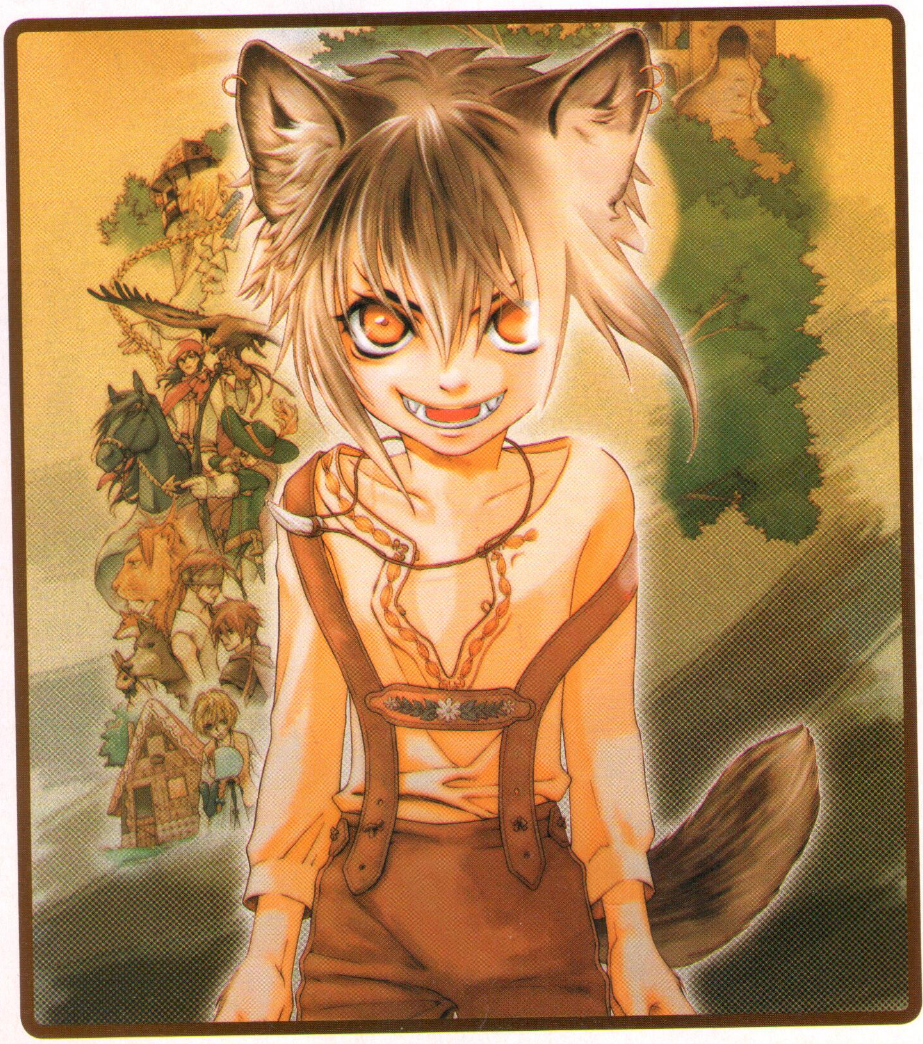
**FICHA TÉCNICA:** **Grimms Mangá**
**AUTORA:** **Kei Ishiyama**
**176 páginas - 12,7 x 18,9 cm**
**Papel offset - capa cartonada /R$ 11,90**

> "Representado como um personagem meio humano e meio lobo, o Lobo Mau de Ishiyama é apenas um menino-filhote que busca tornar-se um lobo completo e para isso é preciso que se alimente de 'uma virgem humana'."

Os estúdios Disney usaram muitas dessas fábulas de Grimm para trazer à vida os desenhos mais famosos que o Ocidente conhece. E, para que isso fosse possível e se tornasse acessível ao público infantil do século XX, também fizeram adaptações. Porém, as adaptações da Disney se deram no sentido de "suavizar" as histórias, diminuindo a violência e, principalmente, oferecendo aos espectadores um final romântico e feliz, o que na maioria das vezes não acontecia nas versões dos Grimm.

As histórias que os irmãos Grimm transcreveram tinham objetivo muito diferente das versões contadas pelos estúdios Disney. Elas descreviam às crianças do século XIX um mundo cruel, difícil, cheio de desigualdades e perigos, no qual muitas vezes só os mais espertos sobreviviam. As histórias eram contadas não só para distrair as crianças, mas também para alertá-las sobre o mundo em que estavam inseridas. Por isso, a mocinha que se casa com Barba Azul e descobre seu segredo devido à desobediência e à curiosidade é morta, sem dó nem piedade. Também a pequena sereia não encontra seu final feliz ao se ver desprezada pelo príncipe por sua mudez e acaba tendo que matar o amado para recuperar sua cauda de peixe e voltar ao mar. É, a vida não foi nada fácil para os personagens descritos pelos irmãos Jacob e Wilhelm!

No mangá de Kei Ishiyama, a versão das histórias pende mais para o lado dos Grimm do que da Disney, mas mesmo assim a autora não pôde deixar de dar um toque especial a cada conto que desenhou. Vamos ver essas diferenças!

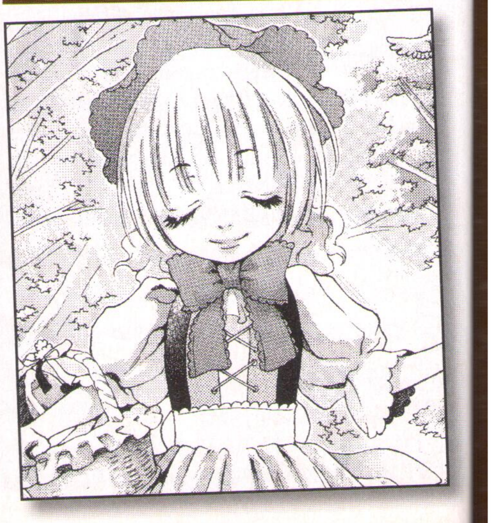


### Chapeuzinho Vermelho

A versão do mangá é diferente da versão dos Grimm principalmente por conta do enfoque. No mangá, o que importa realmente é o lobo: como ele se sente, o que ele busca e como isso influencia na história. Representado como um personagem meio humano e meio lobo, o Lobo Mau de Ishiyama é apenas um menino-filhote que busca tornar-se um lobo completo e para isso é preciso que se alimente de "uma virgem humana". Porém, o lobinho é gentil e está dividido entre tornar-se um lobo como seu pai e tirar uma vida humana (e depois disso sofrer perseguição de caçadores!).

É então que ele avista Chapeuzinho Vermelho: é visível que o lobinho se apaixona imediatamente pela fofa personagem e quando chega primeiro que a menina na casa da vovó, ao invés de comer a velhinha, acaba ajudando-a nas tarefas domésticas. Com Chapeuzinho chega também um caçador, que ameaça matar o lobo, mas a menina o protege e eles acabam ficando juntos. Romântico, né? Nada a ver com a versão sanguinolenta dos Grimm, onde o lobo distrai Chapeuzinho para chegar primeiro à casa da vovó, come a velha e se disfarça para esperar a menina. Segue-se a famosa seqüência de perguntas e respostas ("Que olhos grandes você tem, vovó!" e "é pra te ver melhor...") antes do lobo mandar a menina para a goela. Isso é o que se ganha por falar com estranhos!

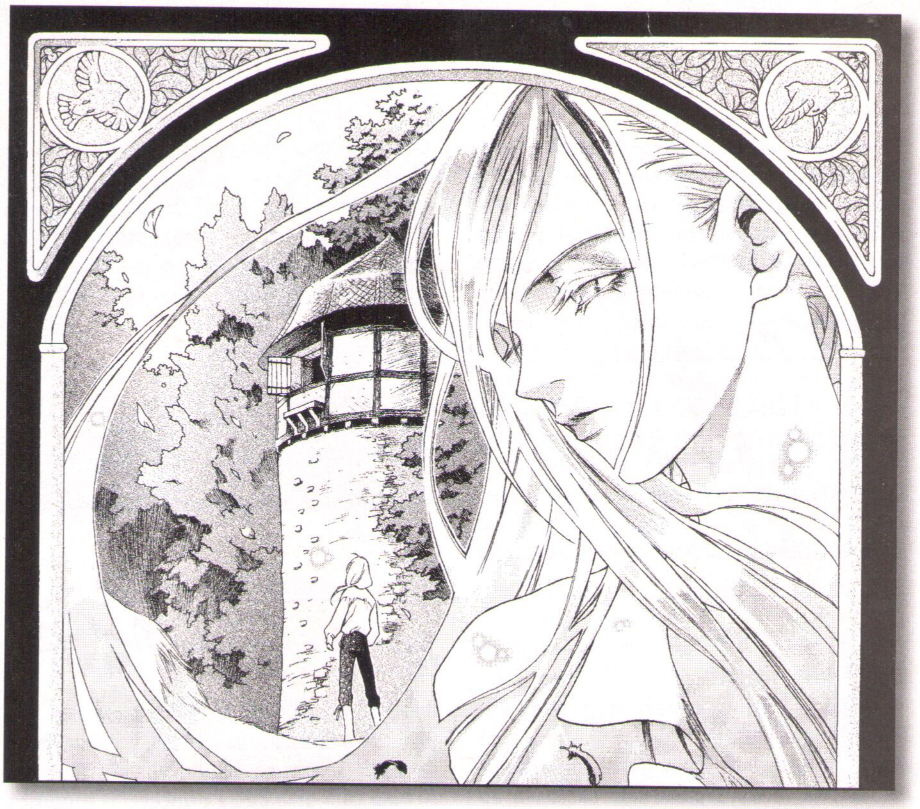
Ainda encontrei duas versões para o final desta história atribuídas aos Grimm. Em uma delas, após comer Chapeuzinho e a vovó, o lobo acaba dormindo na cama da velhinha e um caçador que passa por ali mata o malvado. Em outra, o lobo não consegue comer as duas, mas não desiste de maneira nenhuma e ao tentar entrar pela chaminé da casa acaba escaldado dentro de um caldeirão de água que fervia ao fogo. Que medo, hein?



## Rapunzel

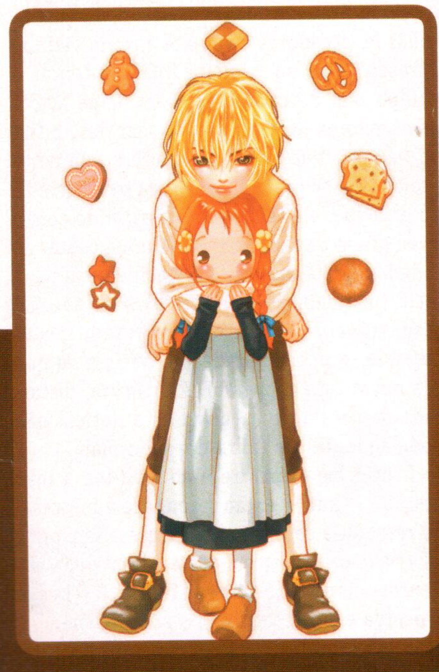
Em minha opinião essa é a mais inusitada das versões feitas por Kei Ishyama. Na versão dos Grimm, Rapunzel vai viver com uma bruxa devido a uma dívida dos pais da menina (eles comeram uns rabanetes do quintal da bruxa...). Rapunzel vive então encarcerada em uma torre muito alta, sem portas, cujo único acesso é uma escalada com ajuda das tranças da moça. Porém, um dia um príncipe ouve a menina cantar e escala a torre. Os dois se apaixonam e combinam de fugir para se casar, mas a bruxa descobre tudo e manda Rapunzel para morrer no meio do deserto. O príncipe, ao saber do destino da amada, cai do alto da torre de cara num espinheiro, ficando cego dos dois olhos.

Para aqueles que não gostam de tragédia, existe uma versão mais suave desse final hardcore: o príncipe vaga cego pelo mundo, se alimentando apenas de frutas e raízes, até entrar no deserto onde está Rapunzel. Eles se reencontram e ela chora sobre os olhos dele, fazendo com que a visão do amado retorne. Mas a versão do mangá é ainda mais meiga (o que você esperava de uma autora de shojo?). Rapunzel vai para a torre da bruxa nas mesmas condições do conto e depois das primeiras páginas descobrimos que Rapunzel é na verdade... um menino! Os cabelos continuam bem longos, também o acesso à torre é só através de escalada e também há romance: Eva, uma camponesinha das redondesas, ouve a voz do menino e sobe na torre.



Eles se apaixonam e... a menina fica grávida! O pai vai à torre tirar satisfações e é aí que a bruxa fica sabendo de tudo. Ela atira o menino longe e ele vai parar em uma vila onde se plantam repolhos, ficando por lá para trabalhar. Eva vaga até encontrar o amado e então (surpresa!) eles vivem felizes para sempre.

> "Na versão de Ishiyama para João e Maria, a dona da casa de doces não é uma bruxa, mas uma mulher muito rica e excêntrica, louca por meninos bonitos (que é o caso do nosso João...), que abriga os dois irmãos."



## João e Maria

Os irmãos Grimm chamaram este conto de Hansel e Grethel, dois nomes comuns em alemão, e por isso foram adaptados para "João" e "Maria" em português. No conto do mangá, a história é muito mais de aventura do que de suspense, como acontece na versão dos Grimm.

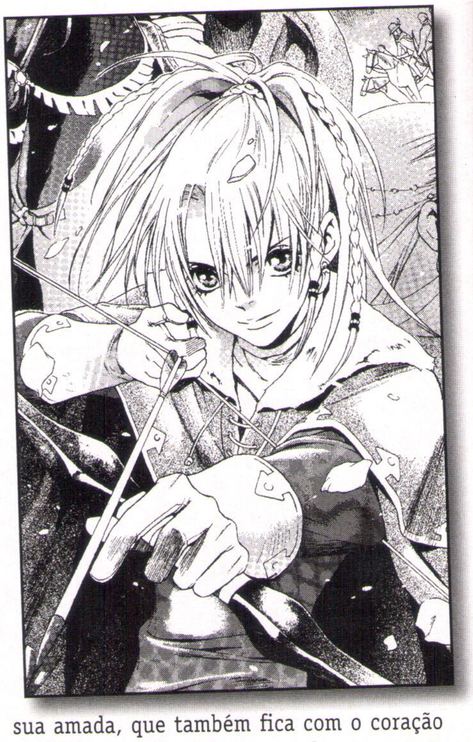
O início é igual, João e Maria são irmãos que se defrontam com uma madrasta que quer se livrar deles. Para isso, a perversa convence o pai dos meninos que se não os abandonarem na floresta todos morrerão de fome. Com o coração partido, o pai decide abandonar as crianças.

João joga pedrinhas no caminho para conseguirem voltar para casa, mas na segunda vez que são abandonados só consegue marcar o caminho com migalhas de pão, que são comidas pelos passarinhos. E os dois acabam perdidos, vagando pela floresta, encontrando a casa de doces da bruxa. Na versão do mangá, os irmãos são abandonados uma só vez e aí se perdem. A partir desse momento é que as histórias começam a ficar diferentes para se encontrarem novamente no fim. Na versão de Ishiyama, a dona da casa de doces não é uma bruxa, mas uma mulher muito rica e excêntrica, louca por meninos bonitos (que é o caso do nosso João...), que abriga os dois irmãos.

Mas o tratamento dado a eles é muito diferente: enquanto João recebe inúmeros agrados e mimos, Maria é colocada para trabalhar e é tratada mal pela Sra. Hilde. O narcisista João nem se dá conta do sofrimento da irmã, que acredita que ele será devorado pela "bruxa". Quando o mal-entendido é desfeito, João pede desculpas à irmã e os dois decidem voltar à casa do pai. Hilde ajuda as crianças, dando-lhes uma grande quantidade de pedras preciosas. Na versão dos Grimm, porém, a bruxa é bem maléfica: ela prende João e vai dando mais e mais comida para o menino, pois a bruxa quer engordá-lo para comê-lo no jantar. A coitada da Maria também trabalha dia e noite, mas seu destino será o mesmo do irmão.

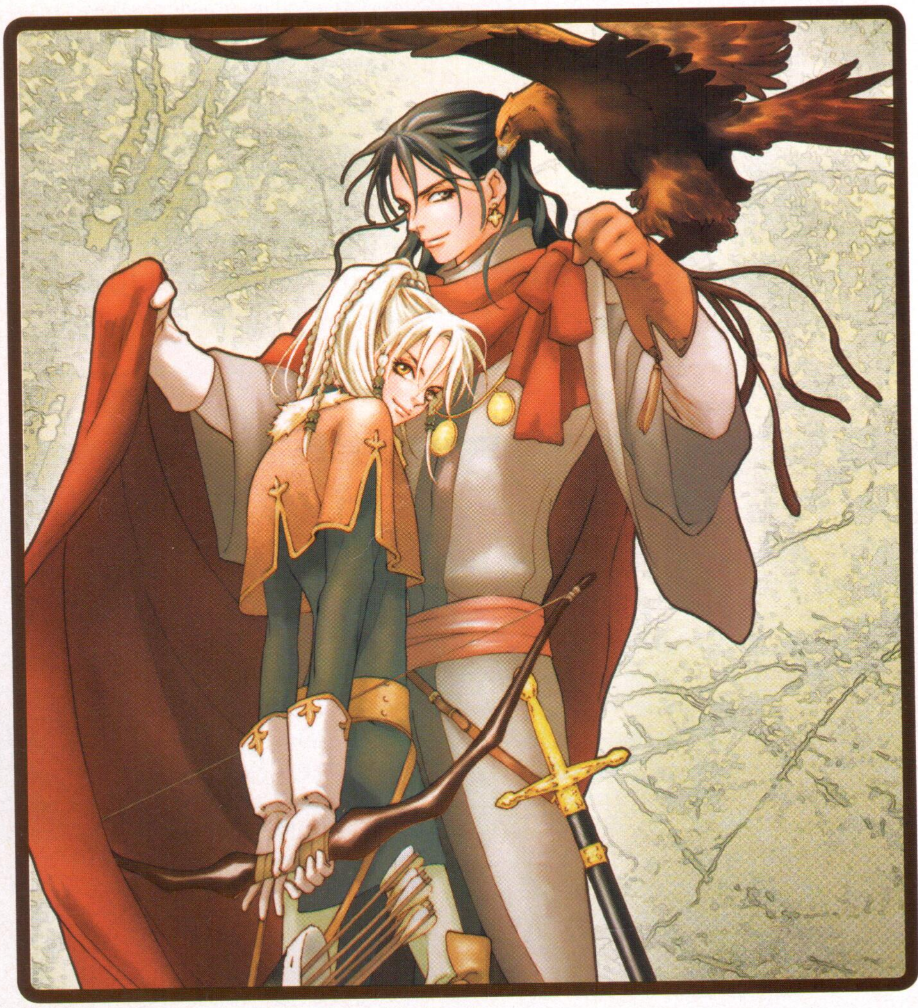
Quando a bruxa está esquentando o forno para assar as crianças, Maria, através de uma artimanha, consegue enfiar a velha lá dentro e tranca a porta do forno para que a bruxa morra tostada. Os irmãos saqueiam a casa da velha, encontrando pedras preciosas, e resolvem voltar para casa. Depois disso as histórias convertem novamente: os irmãos voltam para casa e encontram o pai triste, separado da madrasta. Ele pede o perdão dos filhos e a família acaba seus dias vivendo bem com o dinheiro das pedras preciosas conseguidas.

> "A história do mangá difere um pouco só, virando um shojo bem shojo mesmo, com direito a muitas lágrimas, a princesa pendurada em um penhasco e cenas de cabelos esvoaçantes."



### Os 12 caçadores

Quem lê o título desta história e depois lê o mangá não entende nada. A autora aqui acabou suprimindo uma parte importante da história: justo a parte que dá título ao conto. Na história dos Grimm, um príncipe e uma princesa estão apaixonados e decidem se casar. Mas o pai do príncipe, que não sabe deste romance, subitamente passa mal e o príncipe é chamado às pressas. O pai vai morrer e, como último pedido, diz ao filho que se case com uma outra princesa. O filho fica muito triste, mas não tem coragem de negar o último pedido do pai e aceita casar-se com a princesa desconhecida. Separa-se, então, de sua amada, que também fica com o coração partido e recebe dele um anel como prova de amor eterno. Mas a mocinha da história não se conforma com o destino e decide de alguma forma consolar seu coração e também o do príncipe. Por isso, junta mais onze moças muito parecidas com elas, disfarçam-se todas de caçadores e vão até o reino vizinho apresentar-se ao príncipe, para integrar a equipe real de caçadores. O príncipe aceita os caçadores de bom grado, sem desconfiar de nada. O tempo vai passando e enquanto acontecem os preparativos para o casamento do príncipe, ele tenta relaxar caçando com o novo grupo de caçadores. Apesar de gostar de todos eles, há um que o príncipe se afeiçoa mais (justamente a princesa!) e se tornam inseparáveis. Um belo dia, quando estão caçando, o príncipe recebe a notícia de que sua noiva está chegando. A princesa, disfarçada de caçadora, ao ouvir esta notícia não pode agüentar de tanta dor e desmaia.

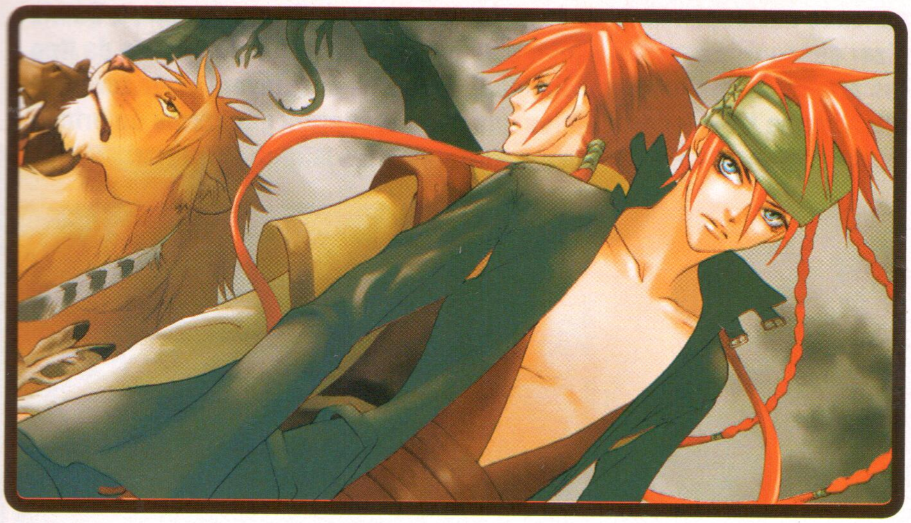


O príncipe a socorre e ao tirar-lhe a luva descobre o anel e então reconhece a princesa. Ao recobrar a consciência a princesa implora a ele que não se case com outra, afinal, uma vez mais os dois estavam juntos e felizes. O príncipe concorda e eles ficam juntos para sempre.

A história do mangá difere um pouco só, virando um shojo bem shojo mesmo, com direito a muitas lágrimas, a princesa pendurada em um penhasco e cenas de cabelos esvoaçantes. Só que as onze mocinhas que acompanham a princesa não aparecem! Apenas a princesa se junta à comitiva de caçadores do rei, nada mais. Esquisito... Mas o resto da história é igualzinho!

coração
prova
nistória
cide de
e tam-
is onze
rçam-se
vizinho
egrar a
e aceita
sconfiar
quanto
amento
o com o
ostar de
afeiçoa
tornam
o estão
de que
, disfar-
ícia não
ia.
e a luva
rincesa.
mplora a
uma vez
príncipe
npre.
ouco só,
no, com
esa pen-
cabelos
lhas que
arecem!
itiva de
to... Mas

---



## Os dois irmãos

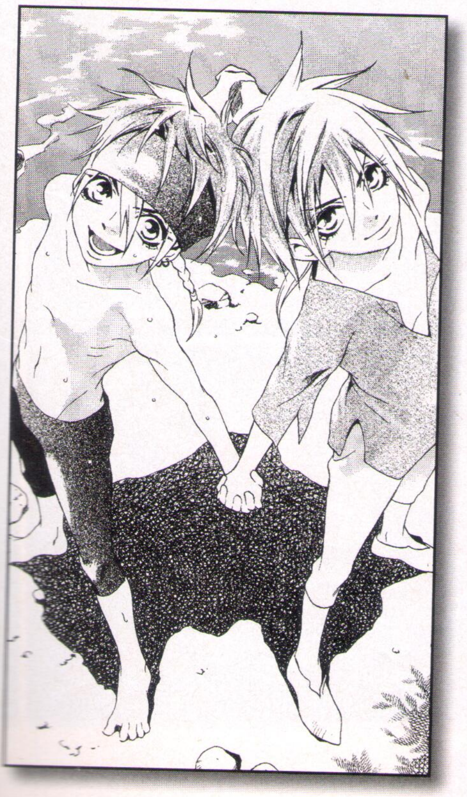
Em Grimms Mangá, esta história começa com a viagem de dois irmãos caçadores, Walter e Volker, pelo mundo. Eles decidem sair de casa e viver a vida juntos. No meio do caminho encontram diversos animais: um coelho, uma raposa, um lobo, um urso e um leão. Os meninos queriam matar os animais para se alimentarem, mas os bichos imploram por sua vida e, em troca da piedade, cedem dois filhotes aos irmãos caçadores. Os meninos ficam então cada um com um dos cinco animais que encontraram e estes prometem ser fiéis a seus novos donos. Em um determinado momento, porém, os irmãos decidem se separar, pois é muito difícil arranjar comida para esse enorme número de bocas. Encravam então um punhal em uma árvore: quando quiserem saber notícias um do outro, o estado dos lados do punhal lhes dirá como está o irmão. Por exemplo, se o lado direito do punhal enferrujar, é sinal que um dos irmãos não está bem.

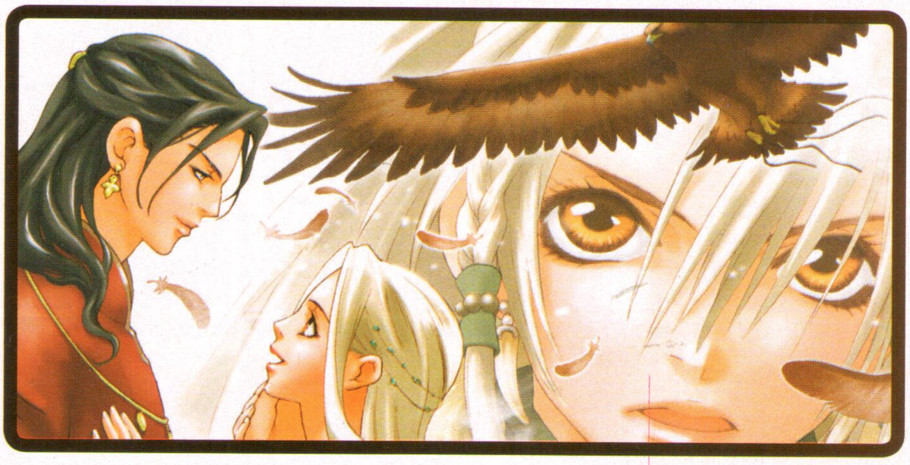
Walter entra então em um reino onde a princesa será sacrificada a um grande dragão comedor de gente. É claro que o rapaz vai resgatá-la e... é bem-sucedido! Ele mata o dragão, salva a mocinha e ao levar as línguas do dragão ao castelo para reivindicar seu prêmio (que é casar com a princesa, claro!), decide dar uma dormidinha. O conselheiro do rei, mesquinho e invejoso, vê tudo e aproveita para transformar o menino e os animais, que também dormem, em pedra. Vai ao castelo, ameaça a princesa e faz com que ela diga ao pai que foi ele que a salvou.

Ufa! Se você acha que a história já está longa, pode sentar e relaxar, porque ainda tem muito pano pra manga. Por isso a autora dividiu esta história em duas partes. Depois de toda essa reviravolta, o outro irmão vai até o punhal na árvore pra ver se o irmão está bem e é aí que percebe que o punhal está se transformando em pedra. O garoto fica preocupado e manda seu coelho para verificar o que aconteceu com o irmão.

O coelho encontra Walter petrificado, assim como os outros animais, e volta, em pânico para contar tudo a Volker. Sem esperar por nada, ele parte para ajudar o irmão. Ao chegar ao reino é confundido com Walter pela princesa e fica sabendo de tudo o que aconteceu. Por um tempo, Volker vive a vida do irmão até conseguir fazer com que o conselheiro faça o irmão e os animais retornarem à vida. Quando a confusão é desfeita, os irmãos brigam, pois Walter acredita que o Volker teve segundas intenções ao ficar vivendo em seu lugar e expulsa o irmão do reino que agora por direito é seu. Mas, como isso é shojo, no fim tudo dá certo e os irmãos voltam à antiga amizade, cada um vivendo vidas separadas, mas se encontrando sempre que possível.

Este conto dos Grimm é grande, muito grande. Por isso Kei Ishiyama dividiu-o em duas partes. A história dos Grimm não é muito diferente do que o mangá apresenta, os únicos pontos diferentes é que no conto o conselheiro corta a cabeça de Walter, que é grudada no lugar novamente através de uma erva que o coelho busca, e é uma bruxa que transforma o garoto em pedra. Fora isso, o conto dos Grimm dá muito mais voltas, que foram simplificadas por Ishyama.



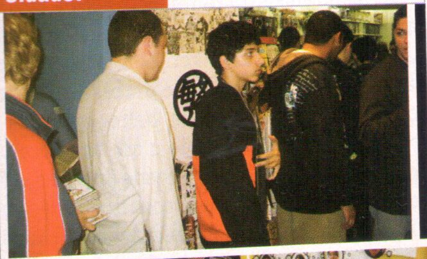


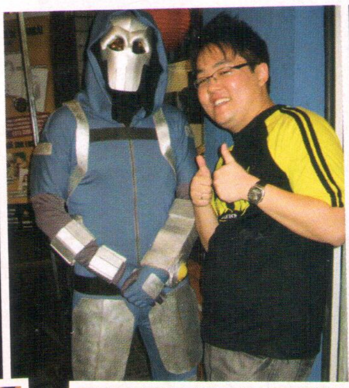
## Vale a pena?

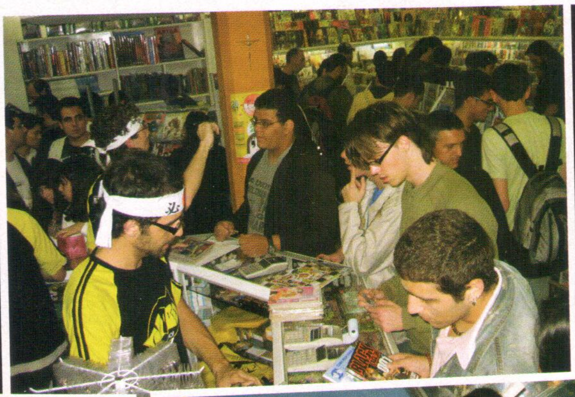
Claro que vale a pena comprar esse mangá. Principalmente se você gosta de shoujo (o desenho da autora é mesmo maravilhoso), das antigas histórias de Grimm e de histórias de aventura. Caro não é, afinal, estamos pagando R$11,90 por Hunter X Hunter (capa simples, papel jornal etc. etc.), por exemplo, que é uma série mensal e sabe-se Deus quando vai terminar. Grimms Mangá é um volume só, o papel é off-set e a capa é mais grossa. O único porém desta encadernação é um erro de diagramação na capa: a leitura é oriental, mas a capa do mangá está no sentido ocidental. De resto, é só mergulhar no maravilhoso mundo dos Grimm!

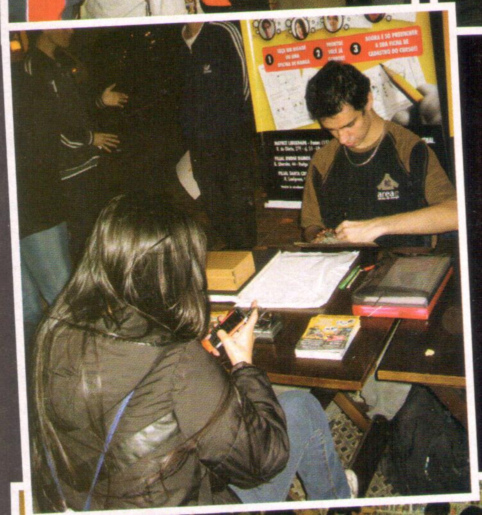
**O BANZAI COMIX** foi um mini-evento realizado nas dependências da maior loja especializada do país, a Comix Book Shop em São Paulo. Além de realizar descontos em toda a loja, o evento que contou com o apoio da Neo Tokyo trouxe diversas atrações e ações promocionais inéditas. No local, todos os cosplayers eram fotografados para que suas fotos fossem publicadas na NT e todos aqueles que compareceram ganharam de brinde uma caricatura estilo mangá e um kit surpresa com diversos itens, e entre eles um mangá surpresa.

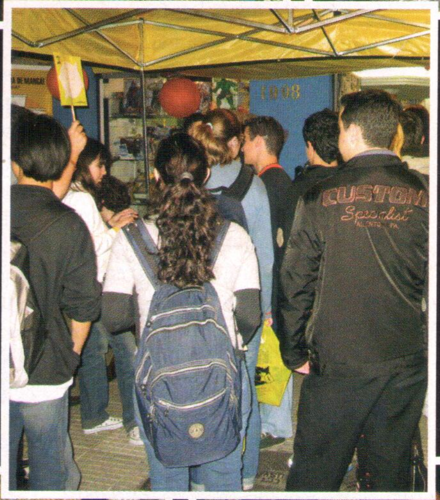
| **BANZAI COMIX** | |
|---|---|
| **Realização:** | Comix Book Shop |
| **Data do Evento:** | 26 de setembro de 2008 |
| **Cidade:** | São Paulo |

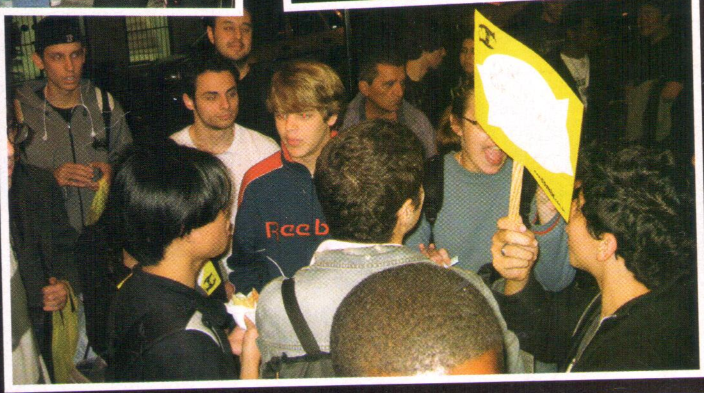


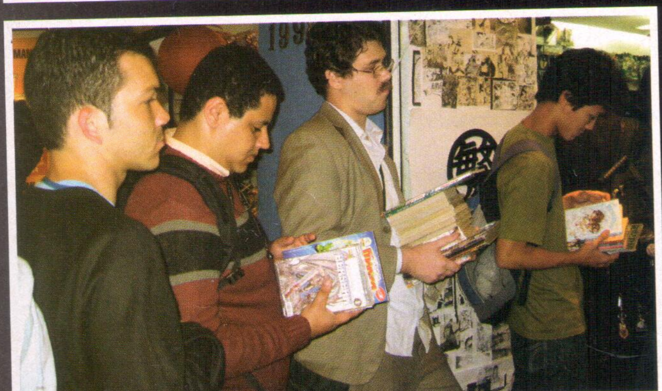








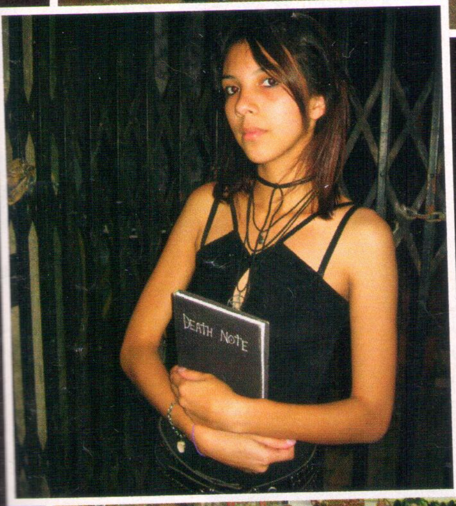




God Child
COSTUME
AIRBORNE

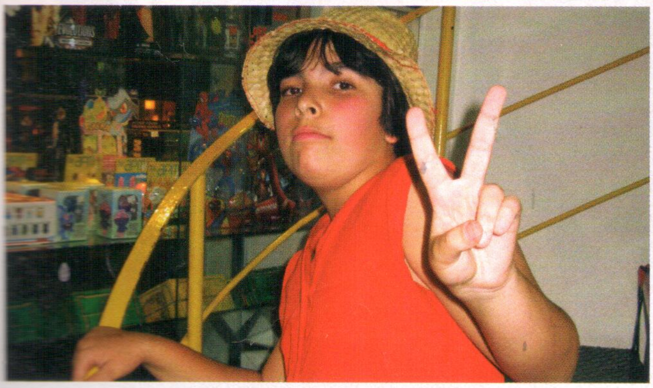
COMIX
www.comix.com.br

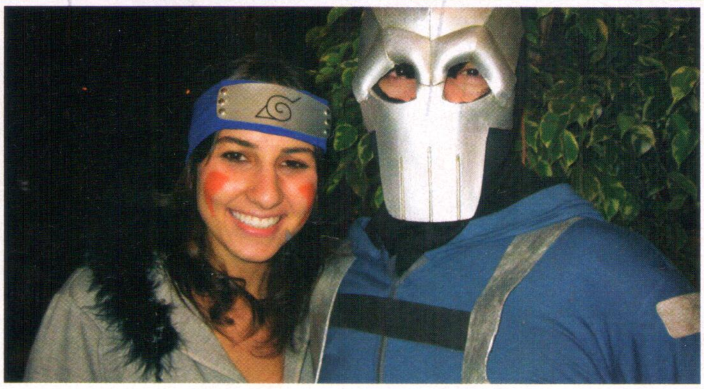
COMIX


DEATH NOTE

X-MEN
LANÇAMEN
O TERCEIRO TESTAMENTO
COMIX
BOOK SHOP

COMIX
BOOK SHOP

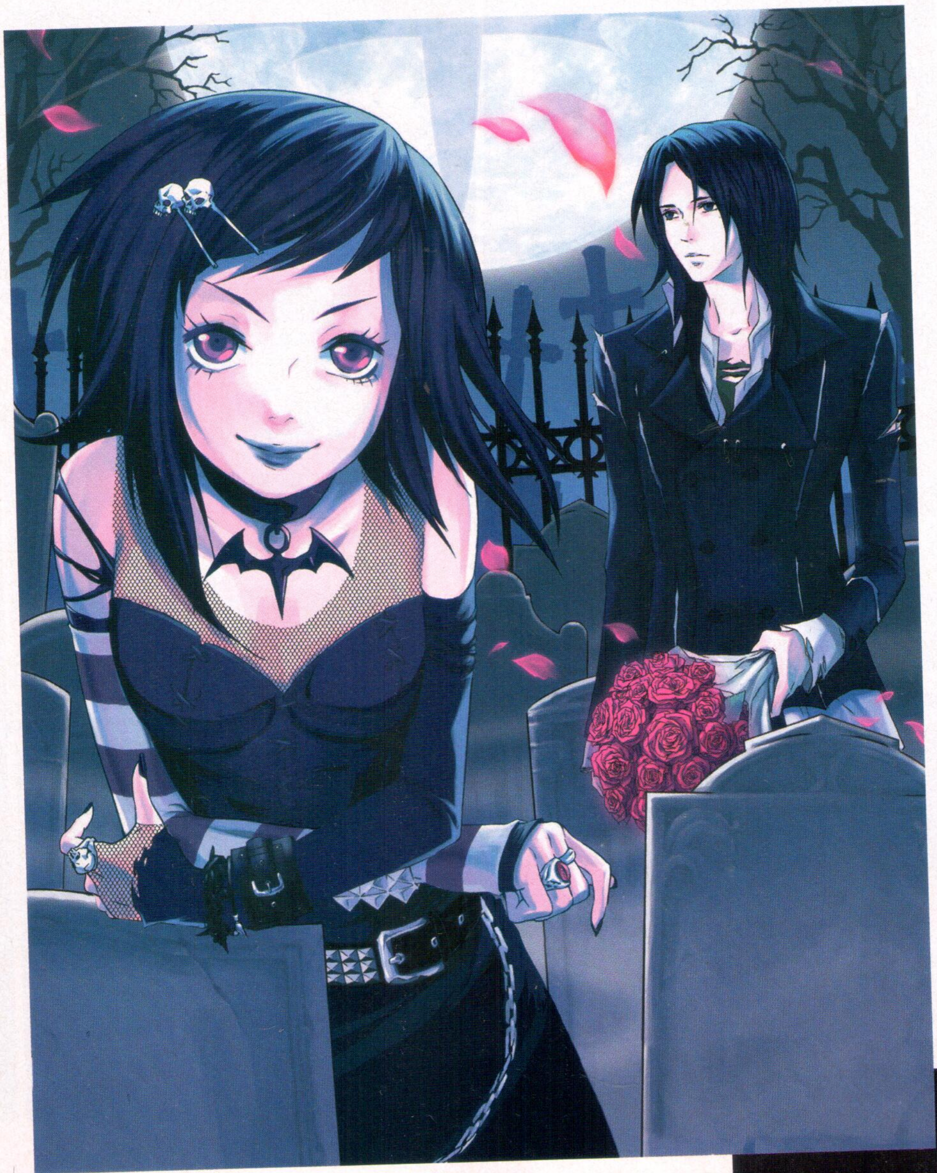


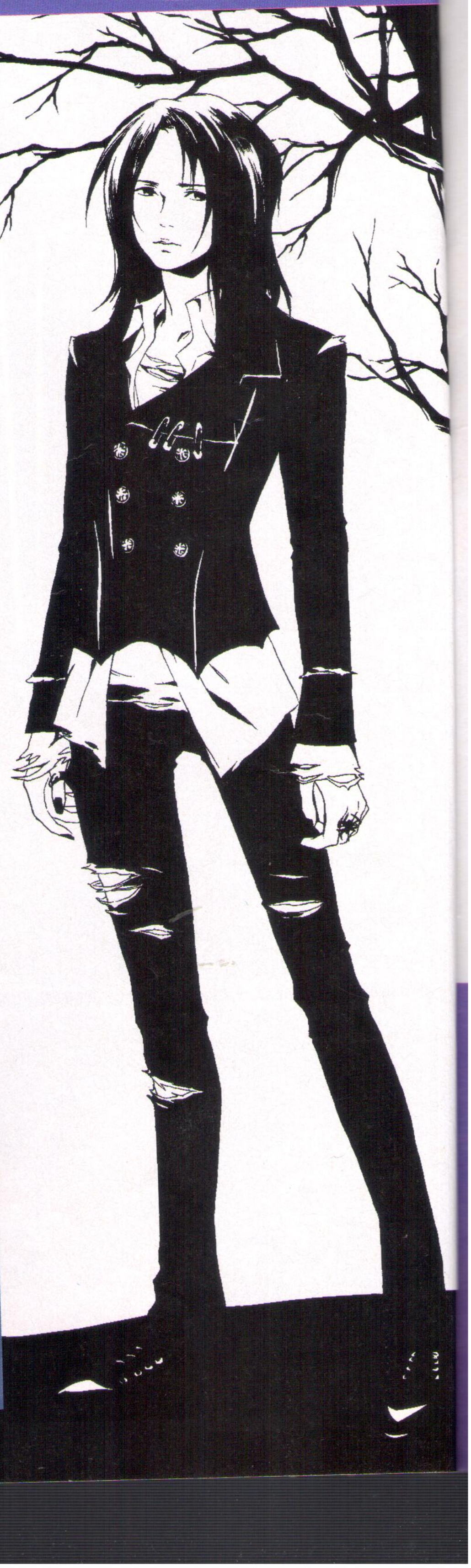


Por Sett

# Vampire Kisses

"Eu quero um relacionamento em que eu possa finalmente cravar os meus dentes". Assim sentem os vampiros dos livros e mangá da série "Vampire Kisses". Uma história de amor entre uma jovem humana gótica Raven e seu namorado vampiro.





# Welcome to DULLSVILLE

"Ela mora em uma cidade chamada Dullsville, onde todos os cidadãos torcem o nariz para seu jeito diferente, suas roupas pretas, batons pretos e botas pretas de combate."

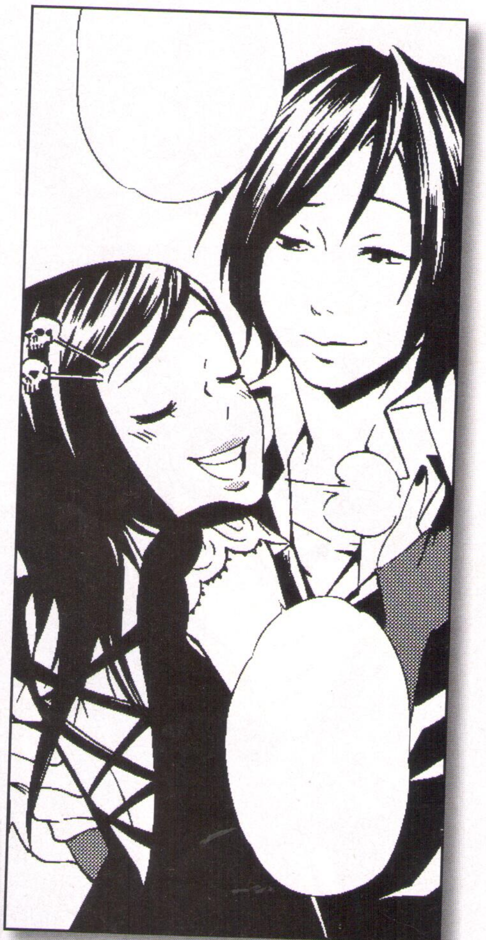
## ERA UMA VEZ...

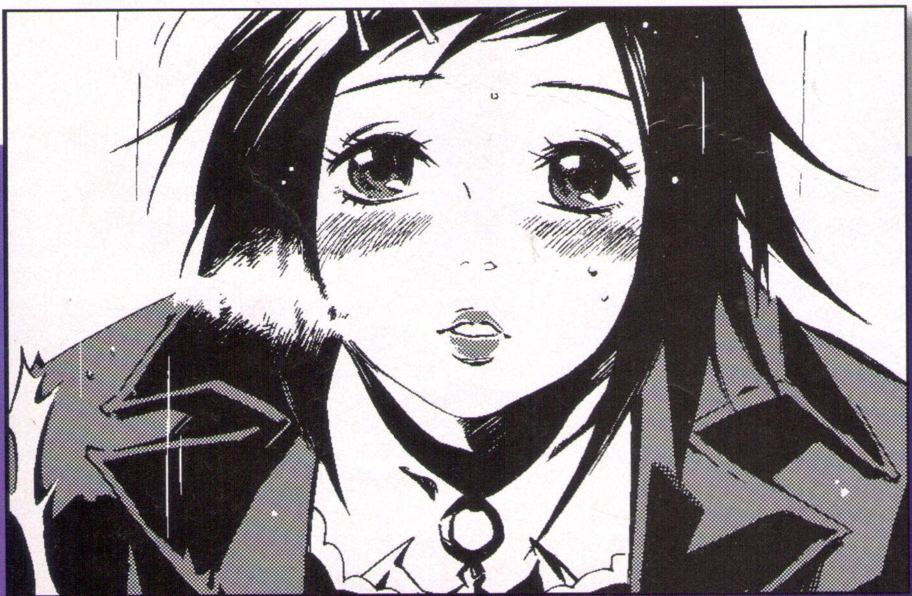
Raven Madison é uma jovem gótica de 16 anos. Ela tem um senso de humor afiado e uma sina de sempre encontrar problemas, ou de ser perseguida por eles quando não os procura. No primeiro livro da série "Vampire Kisses" começa quando Raven ainda é uma criança e é uma das partes mais engraçadas, o jardim de infância, o primeiro beijo...ops.. mordida e quando ela conhece alguém de quem é fã. Seu maior sonho desde sempre enquanto assistia a filmes de terror e lia romances da Anne Rice, de quem é fã incondicional, é se tornar uma vampira.

Ela mora em uma cidade chamada Dullsville, onde todos os cidadãos torcem o nariz para seu jeito diferente, suas roupas pretas, batons pretos e botas pretas de combate. A protagonista não faz nenhum sucesso no mundo de cores pastéis de Dullsville — segundo a Raven, o local é o reduto de oito mil clones: pessoas certinhas, ordeiras e bons cidadãos. Mas isso de "bons" é algo relativo: ela deixa logo claro, porque a cidade é dividida socialmente entre o lado "certo" e o lado "errado". No primeiro estava o campo de golfe e os que tinham dinheiro, no "errado" estavam os milharais e tratores.

E é neste lado "errado" que vive a única amiga da Raven, Becky Miller. Becky é uma garota gentil, de bom coração, mas que sofre tanto com as provocações dos jovens da cidade pelo local onde vive quanto a Raven pela forma como age e se veste (talvez a Becky sofra um pouco mais porque é muito tímida e não consegue se defender). Por Becky ser uma ovelha entre os esnobes caçadores de Dullsville, Raven se torna às vezes a guarda-costas da amiga, que retribui com toda lealdade e caronas para a escola. Apesar de serem tão diferentes, as duas são inseparáveis.

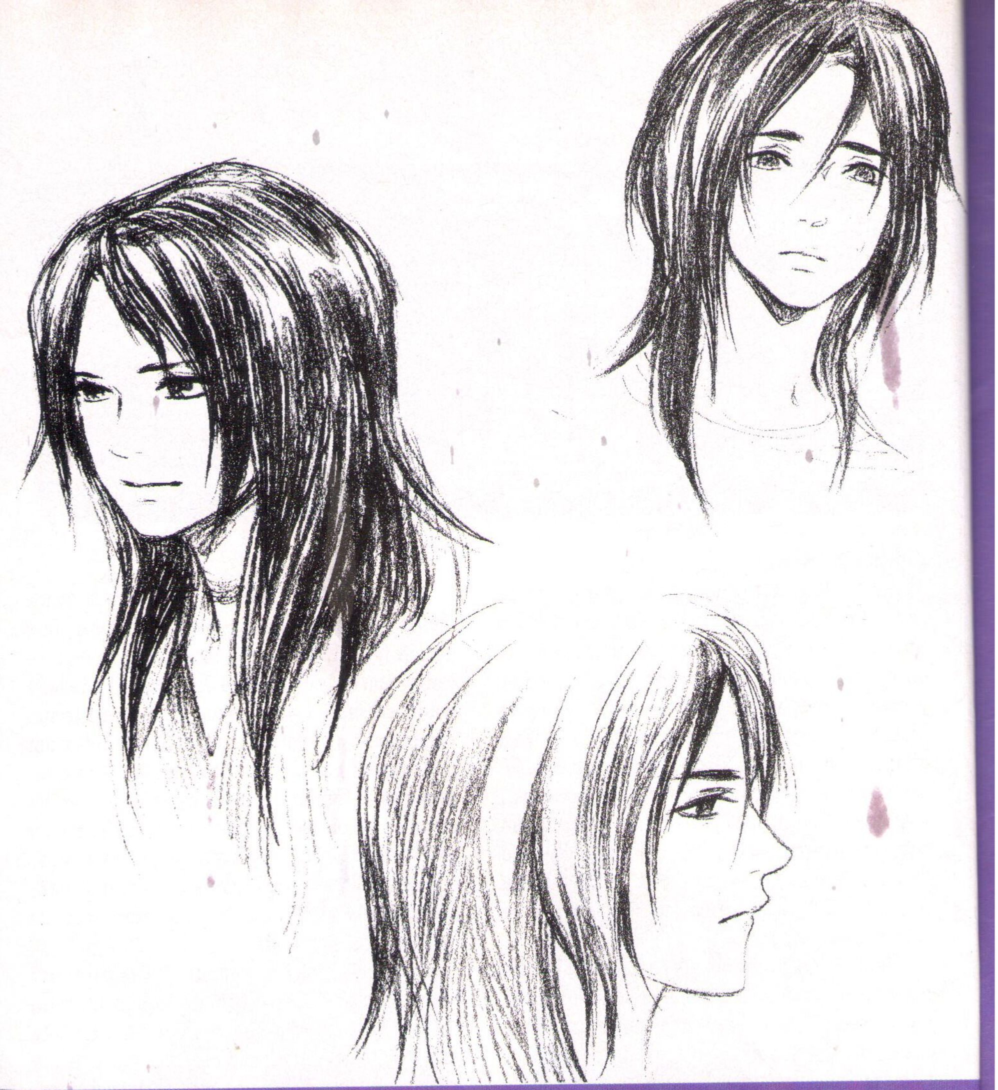
Entre os habitantes de Dullsville, de quem menos Raven gosta é do seu inimigo de infância, Trevor Mitchell. A família dele praticamente tem a cidade nas mãos e ele é um daqueles filhinhos mimados e únicos, tendo por isso uma personalidade a ser estragada. Não que ele seja mau, mas, sim, esnobe, metido e rancoroso. E claro: se vocês puderem associar uma beleza loira, olhos azuis e a adoração a si mesmo vão ter uma visão de quem é o Trevor (e, apesar de tudo contra, eu ainda gosto dele, possivelmente por de certa forma lembrar o esnobe Draco Malfoy, de Harry Potter).

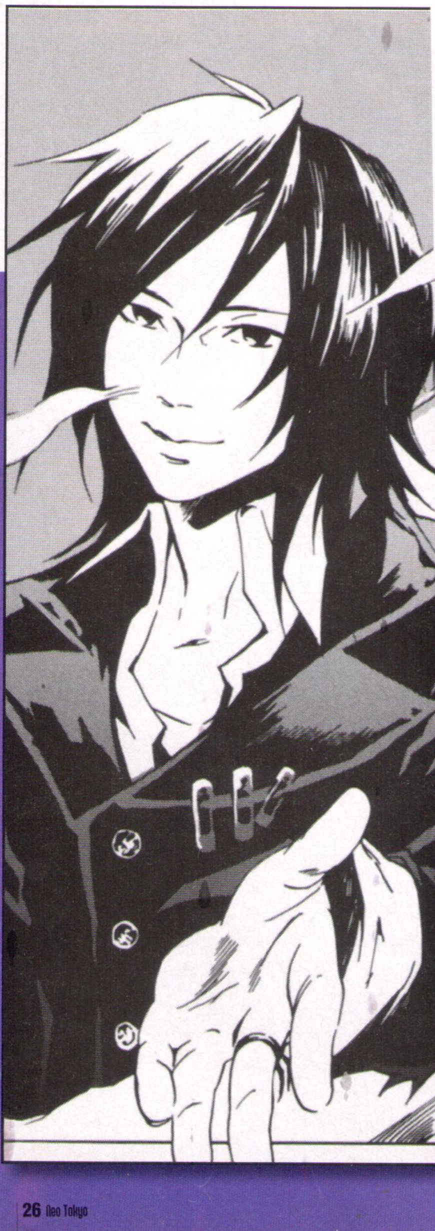




O momento em que Trevor conheceu Raven, quando eles estudavam no jardim de infância, e ela mostrou o quanto gostava dele é inesquecível. Por isso eu posso dizer que se a primeira mordida ninguém nunca esquece, talvez possa dizer que foi nesse momento que ele se apaixonou pela Raven. Porque não há outro nome que não seja "paixão não-correspondida" para perseguição que ele faz com a garota. O único amigo do Trevor é o jogador de futebol americano Matt Wells, que é compreensivo e leal, mas não concorda com as atitudes do loiro e muitas vezes fica do lado da Raven quando ela é perseguida. Matt pode não ser mais rico que Trevor, mas é mais querido e popular.

"A família de Raven, com quem ela vivia, era formada pelos antes hippies Sara e Paul Madison, agora cidadãos comportados, e o irmão mais novo, Billy Boy, a quem Raven chama de Nerd Boy por provocação, porque ele é muito inteligente e adora ficar no computador."





Raven obviamente não suporta a cidade, com exceção da mansão mal-assombrada no estilo arquitetônico gótico no topo da Colina Benson. A mansão há muito tempo tinha sido comprada por uma baronesa romena, que morreu lá. Alguns habitantes de Dullsville dizem inclusive que podem ver o fantasma da baronesa olhando através das janelas ao anoitecer contemplando a lua. E era nesse tipo de lugar que a jovem Raven adoraria passar os dias — como a mansão estava abandonada, ela de certa forma a considerava sua. Mas, no 16° aniversário, tudo começa a mudar. Ela se surpreende ao saber que a família da baronesa, os Sterlings, tinham se mudado para a mansão.

A família Sterlings, como descobriu a nossa protagonista, era formada pelos pais e filho e o mordomo estranho, ou, como diria o irmão mais novo da Raven, eles eram a Família Adams. Raven, com sua curiosidade infinita (ele devia ser detetive) descobriu que eles passavam a maior parte do tempo dentro mansão e que no momento somente o filho e o mordomo assustador permaneceriam na casa, pois os pais do garoto voltariam para a Romênia.

O rapaz é Alexander Sterling, um misterioso e lindo adolescente gótico que as cabeças preconceituosas de Dullsville já pensam em segregar como estranho ou vampiro, e que Raven, mais do que qualquer coisa, quer conhecer e ser amiga do filho dos Sterlings. Entre muitos contratempos e problemas causados por Trevor, a garota perde a chance até de chegar perto do assustador mordomo. Alexander é sem sombra de dúvida um sonho de consumo. Gentil, educado e romântico, apesar de sempre ter estudado em casa e viver isolado das outras pessoas, faz rapidamente amizades pelo seu jeito espontâneo.

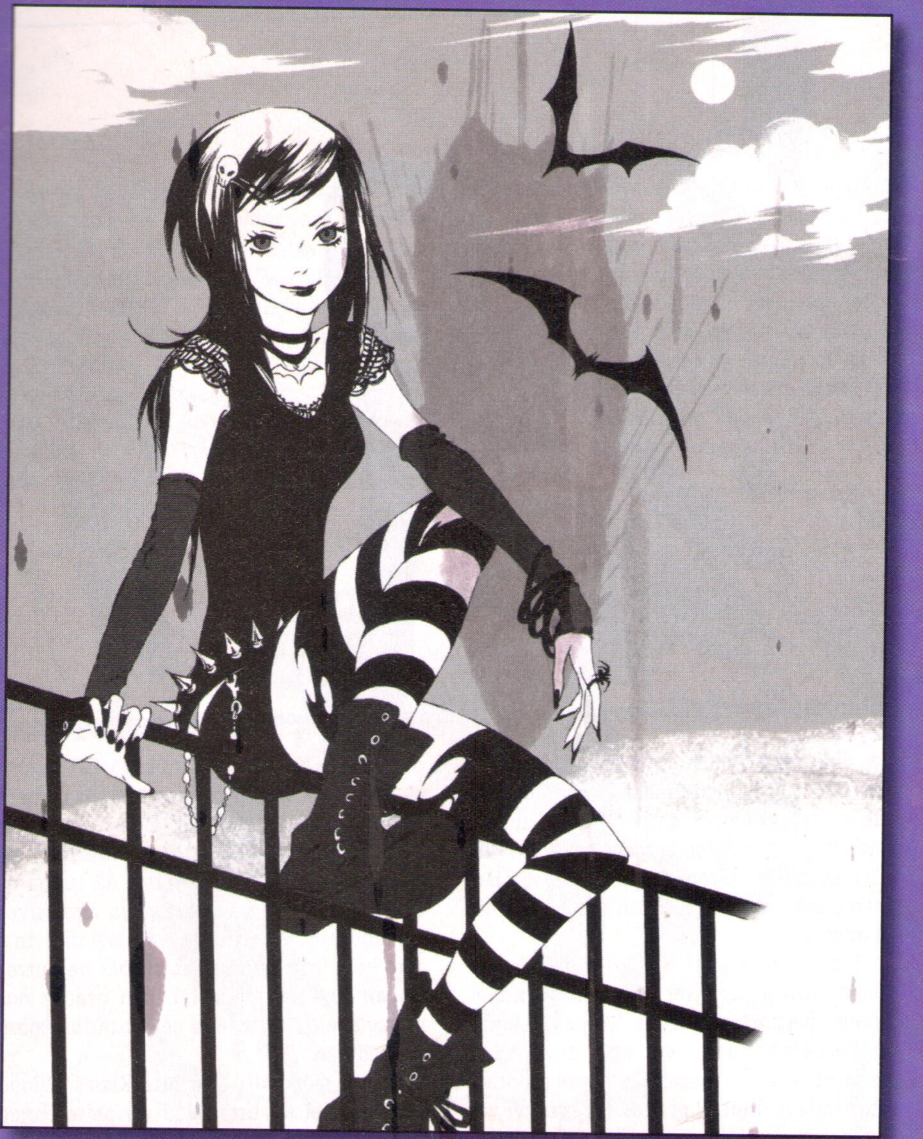
Mesmo sendo um doce de pessoa, Alexander tem uma força enorme e não se omite quando o assunto é defender a quem ele gosta. Raven obviamente fica apaixonada por um rapaz tão parecido com um vampiro, o companheiro gótico ideal. Mas ela estaria amando Alexander ou a condição de ser a namorada de um possível vampiro?

A família de Raven, com quem ela vivia, era formada pelos antes hippies Sara e Paul Madison, agora cidadãos comportados, e o irmão mais novo, Billy Boy, a quem Raven chama de Nerd Boy por provocação, porque ele é muito inteligente e adora ficar no computador. Além deles tem a tia, uma atriz que vive em outra cidade. Numa visita a essa tia, Raven descobre o "Clube do Caixão" quando procurava pelo Alexander. Mas o que consegue encontrar é mais problemas na forma do Jagger Maxwell, um vampiro loiro e sedutor.

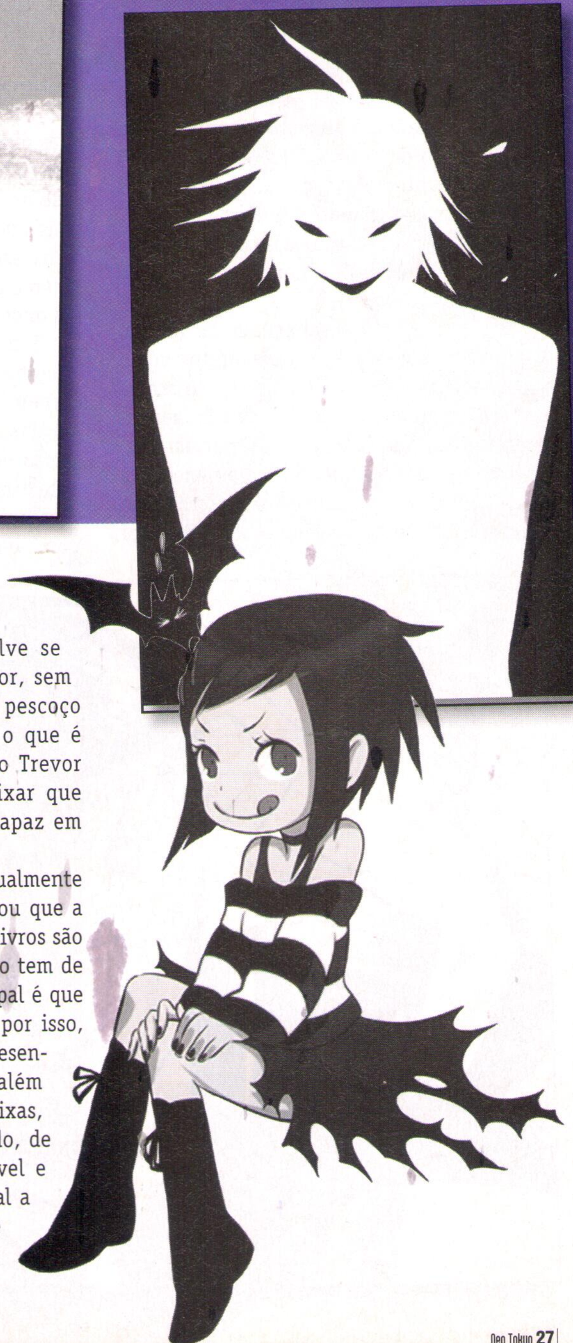
ecer e
mui-
os por
chegar
nder é
sumo.
sempre
outras
elo seu

xander
quando
Raven
paz tão
ro góti-
nder ou
possível

a vivia,
e Paul
os, e o
Raven
porque
no com-
triz que
essa tia,
quando
consegue
lo Jagger



> "O ponto fraco principal é que alguns livros são curtos demais, e, por isso, em alguns momentos, faz falta o desenrolar sobre a vida dos vampiros, além de algumas partes terem certas baixas, dando marcha a ré no enredo."



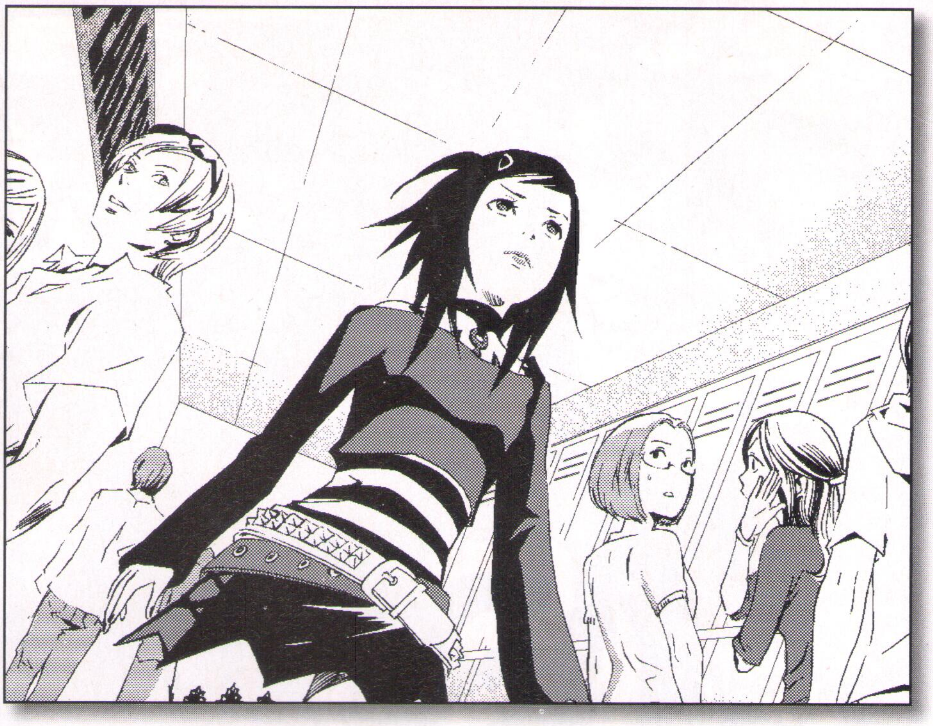
Destaque aqui para parte do encontro entre os dois onde a Raven quase por dois segundos manda Alexander às favas pelo sedutor Jagger. O que ela irá descobrir depois é que esse vampiro tem um ódio mortal por Alexander e que o procura para matá-lo. Jagger é orgulhoso e teimoso e não quer outra conversa que não seja sobre a realização de sua vingança a qualquer custo, nem que para isso, tenha que roubar o que o seu rival mais ama.

Não só existem vampiros nessa série. Luna é a irmã gêmea de Jagger e, mesmo tendo pais vampiros, nasceu humana, para o desespero da sua família. Para remediar o desastre, fez um acordo com a família Sterling para que ela casasse com o jovem Alexander e se tornasse enfim uma imortal. O casamento se realizaria quando Alexander transformasse a Luna em vampira dentro do solo sagrado, o cemitério. Mas, mesmo sua prometida sendo linda, Alexander percebeu que não existia nenhum sentimento que os unisse e pediu o cancelamento do futuro casamento, que se realizaria quando eles fossem maiores de idade.

Ela obviamente não aceitou muito bem a decisão do ex-noivo e vai conhecer melhor o local onde vive Alexander e provocá-lo. E isso trará grandes problemas para Raven e Alexander, especialmente quando Luna resolve se unir ao vingativo e charmoso Trevor, sem que este suspeite do perigo que seu pescoço está correndo. Aqui não sabemos o que é pior e mais perigoso: se prevenir o Trevor e ele denunciar Alexander ou deixar que Luna e seu irmão transformem o rapaz em um vampiro.

A série "Vampire Kisses" possui atualmente cinco livros, mas a autora já sinalizou que a história chega ao oitavo volume. Os livros são para jovens adolescentes, no que isso tem de bom e de ruim. O ponto fraco principal é que alguns livros são curtos demais, e, por isso, em alguns momentos, faz falta o desenrolar sobre a vida dos vampiros, além de algumas partes terem certas baixas, dando marcha ré no enredo. Contudo, de forma geral, é uma leitura agradável e que entretém, talvez porque no final a inteligência e bom humor da Raven e a gentileza ou sedução dos vampiros acabem conquistando.

> "No livro, Raven e Alexander enfrentam alguns problemas até ficarem juntos como namorados; já nos quadrinhos a história começa depois que os dois já se apaixonaram."



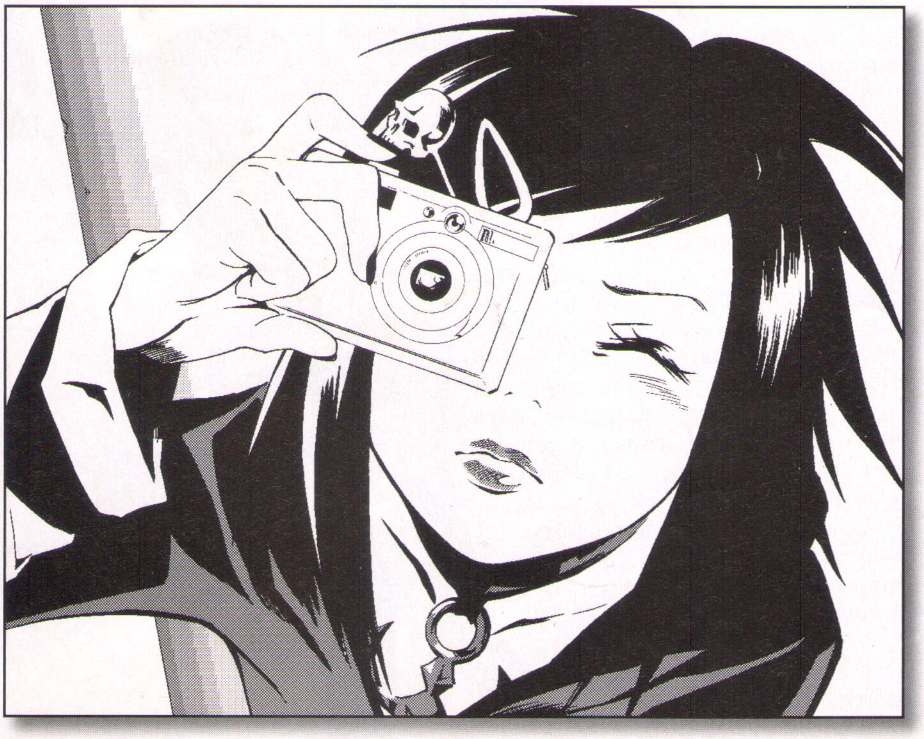
**MANGÁ**

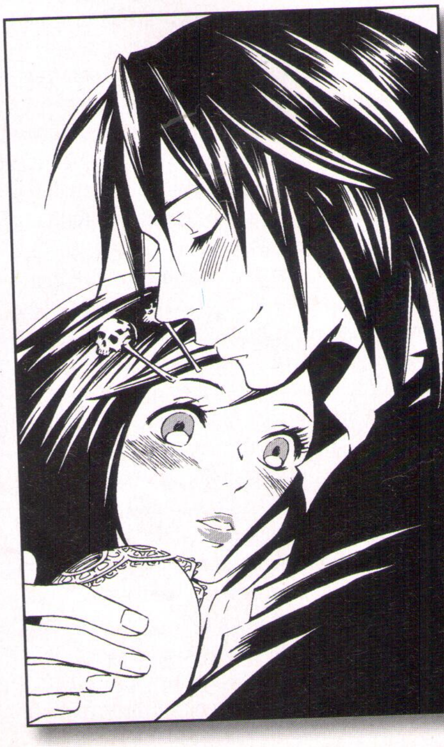
"Vampire Kisses – Blood Relatives" teve seu primeiro volume lançado em 2007 pela editora americana Tokyopop. Ele é escrito por Ellen Schreiber, adaptado por Diana McKeon Charkalis e com arte de REM, que atualmente estão terminando o terceiro e último volume da série. O mangá é baseado no universo da série de livro da autora Ellen Schreiber, mas a história é diferente, tendo inclusive alguns personagens que somente aparecem no mangá. Um exemplo disso é o mangá já começar depois que Alexander e Raven se conhecem, é tipo de spin-off dos livros.

No livro, Raven e Alexander enfrentam alguns problemas até ficarem juntos como namorados; já nos quadrinhos a história começa depois que os dois já se apaixonaram. No momento que tudo parece estar em paz, as covas no cemitério de Dullsville começam a serem violadas, e Alexander vê perto de uma delas um objeto que era da sua família. Por trás disso está Claude, o primo de Alexander, que tinha uma grande rivalidade com ele desde que os dois eram pequenos. Assim Claude e três amigos vampiros surgem em Dullsville e na escola da Raven. O que eles poderiam querer num lugar tão distante da Romênia, de onde vieram?

Quanto ao visual dos personagens, a escolha não poderia ter sido mais acertada. Raven, mesmo com suas roupas sempre negras, está moderna e uma graça. Seu senso de humor, agora com caras e bocas, está ainda melhor. E poucas vezes eu vi um vampiro tão gentil, romântico e cavalheiro como o Alexander. Sua aparência faz jus ao seu dom de artista e lembra um astro do rock ou um poeta romântico dos tempos de Lord Byron, com seu cabelos longos ao vento. Alexander parece (e é) um cavalheiro, em constraste os outros vampiros da turma de Claude, com seus visuais mais agressivos e modernos. No fim do volume um, tem algo bem interessante: as opções de outros visuais que poderiam ter sido usados nos personagens, além dos comentários sobre as escolhas.

Até o momento "Vampire Kisses– Blood Relatives" já foi licenciado em países como Grécia, Espanha, Itália, Alemanha, República Checa, Rússia, Dinamarca e Brasil.





do rock
de Lord
vento.
iro, em
rma de
essivos
m, tem
outros
dos nos
s sobre

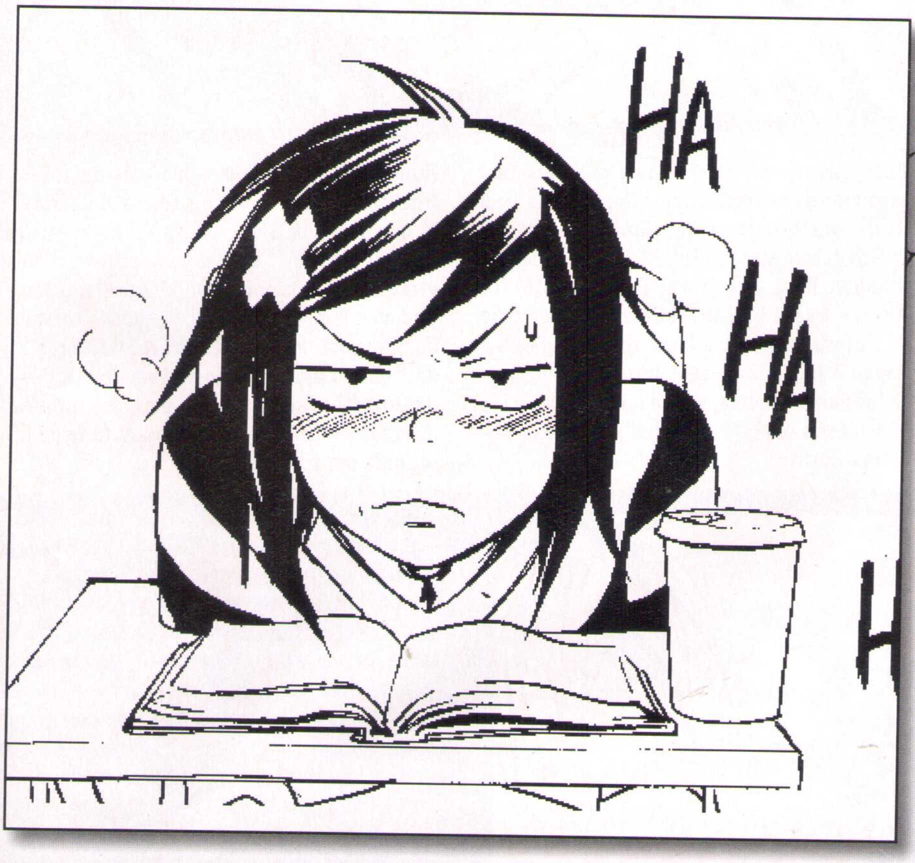
– Blood
es como
epública

**ELLEN SCHREIBER**

Ellen Schreiber é a autora da série adolescente de livros chamada "Vampire Kisses". Os livros da série, ainda inédita no Brasil, são, na seqüência: "Vampire Kisses", "Kissing Coffins", "Vampireville", "Dance with a Vampire", "The Coffin Club" e os a serem lançados "Royal Blood" e "Love Bites". Além de receber alguns prêmios, em julho o livro "The Coffin Club" ficou na lista de mais vendidos do New York Times.

Além de escritora, Ellen é comediante e atriz, se formou na Royal Academy of Dramatic Arts de Londres. Casada recentemente, ela parece ser uma pessoa bastante simpática e acessível, o que é possível perceber na página da internet que ela mantém atualizada, onde possui um fórum e um blog em que, além de escrever sobre os lançamentos e novidades de seus livros, posta artes dos fãs. Além da série "Vampire Kisses", ela escreve também os livros "Johnny Lightning", "Teenage Mermaid" e "Comedy Girl".

> "Não estranhe se seu amigo gótico sorrir e lhe convidar pra conhecer a beleza das esculturas e dos mausoléus do cemitério mais próximo."

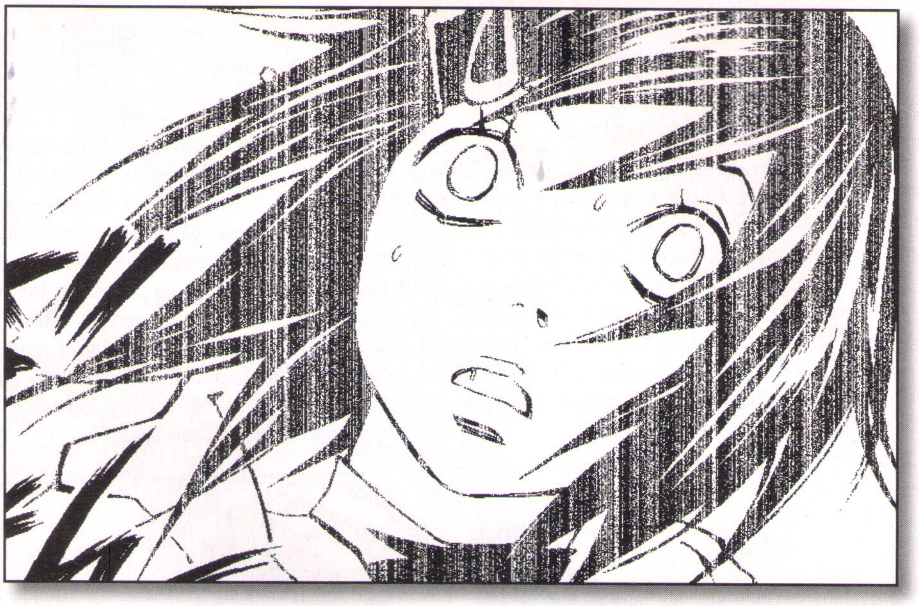


**ALGUMAS COISINHAS**

Arquitetura e o período gótico- No livro, Raven fala que a mansão onde Alexander mora tem influências góticas. Com isso ela se refere ao conjunto de características artísticas que tiveram origem na Europa do século XII. Os edifícios góticos são grandiosos e sua arte pretende se projetar para o alto, onde está Deus, para que olhos e os próprios corações dos fiéis se elevem. Dentro desse tipo de arquitetura, o ser humano se sente uma pequena partícula no grande universo e se volta para cima. A maioria das construções tem caráter religioso. como as catedrais de Notre Dame, Abadia de Westminster, catedral de Chartres e Mosteiro de Alcobaça. Algumas construções mais recentes beberam da fonte artística do gótico, como a catedral "La sagrada familia" (Espanha) e a catedral da Sé (Brasil).

**Góticos hoje** - Diferentes do estilo artístico anteriormente citado, as pessoas que hoje se autodenominam góticos tiveram como origem em um grupo nos anos 1970 na Europa e nos Estados Unidos. Do pouco que sei, eles apreciam a reflexão e introspecção geralmente em lugares mais favoráveis a essa prática como parques, jardins e cemitérios. Daí a associação deste último lugar, já que ele é o local perfeito para pensar na mortalidade, atividade que os góticos apreciam e vêem como forma de expressar os sentimentos e sua arte. Se nós encaramos a morte no último dia, os góticos preferem encará-la amigavelmente por toda vida. Por isso, não estranhe se seu amigo gótico sorrir e lhe convidar pra conhecer a beleza das esculturas e dos mausoléus do cemitério mais próximo.

> "REM foi à primeira vencedora da competição internacional de mangás promovida pela editora japonesa Kodansha, com o trabalho Kage no Matsuri."



**Anne Rice e autores góticos**- A literatura gótica iniciou-se no século XVIII, fundada pelo inglês Horace Walpole com a obra "O Castelo de Otranto". Algumas características podem identificar esse tipo de literatura, como atmosferas de mistério e suspense com predominância para enredos sobre o grotesco e sobrenatural. Os lugares estrangeiros e longínquos fazem parte dos enredos, assim como mocinhas a serem salvas e romances. Esses podem ser para nós características de quase todos os livros disponíveis atualmente, mas antes do século XVII era uma novidade e sensação. Entre alguns romances góticos ou influenciados pelo estilo estão "Frankenstein" (Mary Shelley), "Drácula" (Bram Stoker), "O gato negro" (Edgar Allan Poe). Alguns escritores mais recentes têm seus trabalhos muitíssimos impactados pela literatura gótica, como Emily Brontë (O morro dos ventos uivantes), H.P. Lovecraft, Stephen King e os brasileiros Augusto dos Anjos e André Vianco. Este também é o caso da autora americana Anne Rice, de quem a Raven é fã. Dois de seus livros foram adaptados para o cinema, sendo o mais conhecido "Entrevista com um vampiro", com Brad Pitt e Tom Cruise.

**Romênia** - A Romênia é um país da Europa Oriental que faz fronteira com a Bulgária. É lá que se encontra o castelo de Bran, lar do terrível Vlad III, também conhecido por nós através da ficção como conde Drácula, o vampiro mais famoso de todos os tempos. O castelo de Bran está no condado de Brasov, na região da Transilvânia. A Transilvânia (ou Ardeal, em romeno), hoje parte do país, somente foi anexada em 1918 — antes era autônoma ou dirigida por forças estrangeiras.

## REM

O traço do mangá "Vampire Kisses- Blood Relatives" está assinado pela ilustradora REM, especialista no estilo de quadrinho japonês. Ela tinha outros trabalhos na área de quadrinhos, mas usava o nome de Priscilla Hamby. Nascida em 5 de agosto de 1982, a jovem REM, desde que se graduou em artes em 2003, está conseguindo um destaque interessante na sua área. Ela foi à primeira vencedora da competição internacional de mangás promovida pela editora japonesa Kodansha, com o trabalho Kage no Matsuri. Atualmente, vive em Houston, Estados Unidos, e contribui com seu traço na história de "Vampire Kisses- Blood Relatives". O traço da REM é muito atraente e constante, principalmente no estilo mangá; não importando aqui se ela não é japonesa. Talento é algo universal, e o traço de REM é uma graça no estilo mangá.

## FILME

Para os fãs da Ellen Scheiber e que se apaixonaram tanto pelos livros como pelo mangá, as noticias não poderiam ser melhores. Segundo o site da autora, está sendo escrito um script para adaptar a série "Vampire Kisses" em uma versão cinematográfica. Na sua página da internet, ele confessa que quando criou o Alexander e a Raven sonhava com o Johnny Depp e a Christina Ricci, mas depois de ver as "Crônicas de Nárnia", ela acha que Ben Barnes (O príncipe de Caspian) é um Alexander perfeito. Ellen deixa claro que o projeto ainda está em negociação e que não existe muita coisa acertada, mas que tudo está caminhando muito bem.

**SITES**
**Ellen: http://www.ellenschreiber.com/**
**Rem: http://www.blackmoontides.com/**

SÓ HÁ UM CAMINHO
PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.
O SUCESSO!

NOVIDADE!

**Bloco de Desenho Comix**
Tamanhos A4 e A3

**Desenhando Anatomia Figura Humana**
Por Eduardo Schloesser

**Desenhando Anatomia Figura Feminina**
Por Eduardo Schloesser

**Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica**
Volume 1

**Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica**
Volume 2

**Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres**
Volume 1

**Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres**
Volume 2

**O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla**

**Guia Oficial DC Comix Desenhos e Roteiros**
Denny O'Neil e Klaus Janson
**Caixa com dois livros**

CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.
VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?

**à venda na**
**Comix Book Shop**
**Al. Jaú,1998-São Paulo/SP**
**Fone: (11) 3083-2142**
**www.comix.com.br**

Desenhando
Anatomia
Figura Humana
Eduardo Schloesser
Anatomia
Figura Feminina
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Colonnese
Rodolfo
Zalla
Desenhos & Roteiros
Comix
Book Shop

# LOVE HINA

# A Pensão mais maluca do Japão

**Você sabia que quando duas pessoas que se amam vão para Toudai, elas ficam juntas e felizes para sempre? Você não sabe o que é Toudai? Você não conhece essa lenda? Você nunca ouviu falar de Love Hina? Então é hora de conhecer tudo sobre a Pensão Hinata, lugar onde moram os tipos mais peculiares de garotas, onde tartarugas voam, pessoas decolam com socos e o amor está sempre à flor da pele... sem esquecer de toneladas de fan-service. Isso é Love Hina, o primeiro grande sucesso de Ken Akamatsu, autor de Negima.**

*Por Fábio Garcia*

## O MANGÁ

Em outubro de 1998, Ken Akamatsu vê na revista Shonen Magazine (a mesma que publica, entre outras séries, Fairy Tail e Tsubasa) a estréia de sua série mais famosa, Love Hina. Tudo começa quando o garoto de 19 anos chamado Keitarô Urashima que sai de casa por não conseguir passar (novamente) no vestibular da Toudai, a mais respeitada universidade japonesa. Ele vai então pedir abrigo para sua avó, que cuida de uma pensão, mas, chegando lá, ele descobre que as coisas mudaram um pouquinho: a pensão tornou-se um dormitório feminino, e a velha saiu numa viagem pelo mundo e não voltou mais, deixando a vaga de senhorio em aberto.

Na Pensão Hinata, Keitarô acaba arranjando encrenca com as moradoras por causa de seu jeito atrapalhado. Quando ele é expulso da pensão, sua tia (que cuida de uma casa de chá tradicional) recebe um fax da mãe (a avó de Keitarô) dizendo que Keitarô é o novo gerente da pensão. Depois de 19 anos sem ter sorte com mulheres na vida, agora Keitarô se vê cercado de garotas completamente insanas que ficarão apaixonadas por ele.

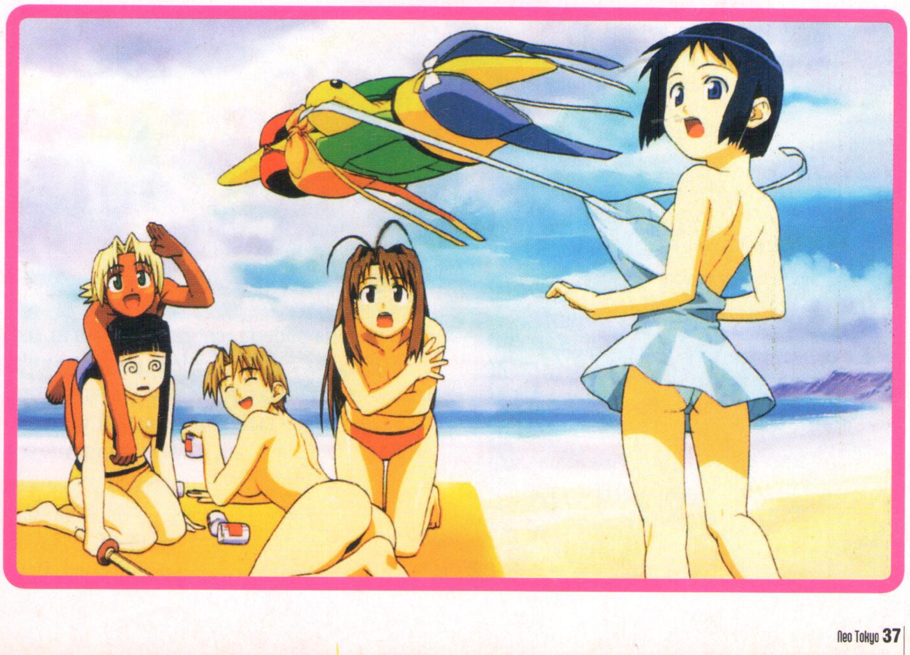
Mas não foi sempre que o jovem vestibulando teve azar com as garotas. Quando era pequeno e estava na Pensão Hinata, ele fez uma promessa para uma garota. Eles ficaram sabendo que quando duas pessoas que se amam vão para a Toudai elas ficam felizes para sempre. Keitarô então prometeu para a garota que entraria na universidade, mas... ele se esqueceu completamente do rosto e do nome da garota.

Das moradoras da pensão, Keitarô acaba ficando mais amigo da Naru Narusegawa, uma moça mais nova que ele, mas que também está prestando o vestibular da Toudai... porque fez uma promessa pra alguém. Obviamente Keitarô pensa que ela é a garota da promessa, e eles começam a estudar juntos para o vestibular (além de freqüentarem o mesmo cursinho). Chegando o dia do vestibular, Keitarô descobre que ela não é a garota da promessa, pois ela prometeu para um antigo professor dela. Isso acaba refletindo no resultado do protagonista, e ele se ferra por mais um ano consecutivo.

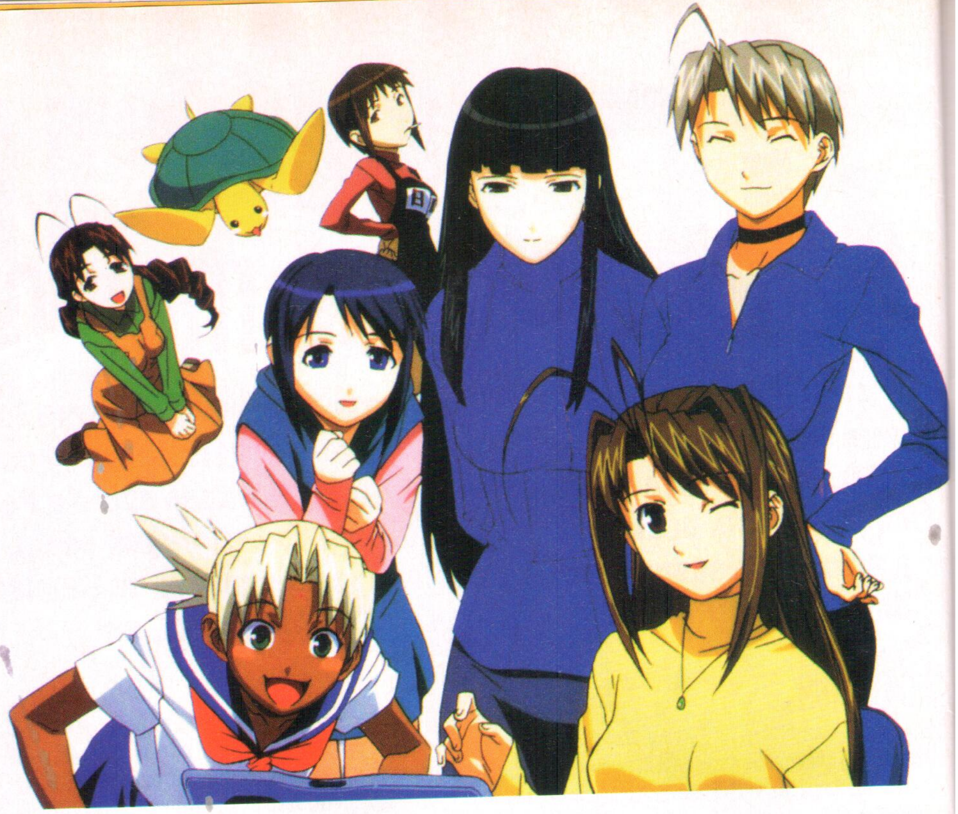
Esse primeiro arco da história, mais curto, foi para o autor testar a recepção. Ele mesmo tinha dito que poderia ter interrompido a história ali, mas o sucesso o fez continuar. Algumas coadjuvantes começaram a ter tanto destaque quanto os principais, como a tímida Shinobu (que ganhou a simpatia dos leitores) e a lutadora de Kendô Motoko (favorita do autor deste texto). As outras personagens, como a doida da Kaolla e a espertinha Mitsune, apenas serviam de escada para os outros personagens, nunca protagonizando histórias.

Outro diferencial do mangá foi esse: geralmente aconteciam histórias fechadas, que se encerravam no mesmo capítulo, apenas revelando para o leitor algum fragmento de personalidade ou caráter de algum personagem, escolhido como destaque do capítulo. É como se Keitarô tivesse o poder de externar os problemas das moradoras e conseguir resolvê-los, mesmo que da maneira atrapalhada dele. Nisso ele resolve os problemas de timidez da Shinobu e problemas da Motoko.

> "...a pensão tornou-se um dormitório feminino, e a velha saiu numa viagem pelo mundo e não voltou mais, deixando a vaga de senhorio em aberto."



> "Na edição final do mangá temos a resposta num capítulo emocionante em que revivem todas as experiências na Pensão Hinata"

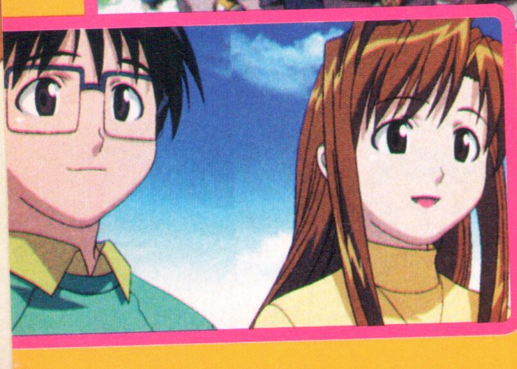


O autor começou a investir no ano de estudos de Naru e Keitarô juntos, acrescentando uma personagem para fazer o relacionamento entre os dois andar: Mutsumi Otohime. A doida de Okinawa entrou na história como amiga dos dois nos estudos, mas logo começou a fazer o coração da Naru ficar agitado quando percebeu que a moça estava afim de Keitarô. Um dos capítulos mais bonitos dessa parte da história foi quando, no Natal, Naru e Mutsumi fazem Keitarô escolher uma delas. As tomadas de câmera do autor foram ótimas, e o leitor fica virando as páginas rapidamente para ver qual garota o rapaz vai escolher no final.

Interessante no mangá é ver os personagens vivendo no ano em que ele era publicado, seguindo as estações do ano e feriados reais. Então sempre tinha uma tradicional festa de dia dos namorados, de tanabata e outros feriados japoneses. E, logicamente, todos exibindo as garotas com roupas curtíssimas e, de vez em quando, mostrando a calcinha das favoritas do público.

Outros personagens foram sendo adicionados apenas para abalar em alguma coisa a relação entre os protagonistas. Como, por exemplo, o professor Seta Noriyasu, da Toudai, que surgiu como um personagem para Keitarô considerar um rival no campo do amor e um ídolo no campo da profissão. Seta é quem planta a semente da arqueologia no coração do rapaz e o faz entender que tem que estudar o que gosta em vez de seguir uma promessa.

Quando a história não poderia avançar mais com o protagonista sendo reprovado, o autor o fez passar num arco interessantíssimo conhecido como Arco da Ilha de Pararacelso. Pela primeira vez o autor mobilizou todos os personagens para um local fora dos arredores da pensão. Tudo isso porque Keitarô fora aprovado no vestibular e precisava fazer a inscrição, só que ele achou que tinha ido mal e fugiu para uma ilha no meio do Pacífico. E lá vão as garotas da pensão buscar o rapaz antes que ele perca o prazo de matrícula.



A história poderia ter terminado por aí, mas o sucesso fez o autor esticar um pouquinho mais o mangá. Mas agora que Keitarô estava na Toudai, o que mais poderia ser feito? Surgiu então uma viagem aos EUA que duraria seis meses junto como Seta, e chegaria à pensão uma nova garota, dessa vez a irmã mais nova de Keitarô, que é completamente e incestuosamente apaixonada pelo rapaz. Nessa fase da história, ela perdeu um pouco o ritmo, mas a habilidade especial de Kanako Urashima em se disfarçar das pessoas rendeu uma série de piadas ótimas. No final desse arco ainda teve o clímax, com a Naru fugindo para não revelar o seu amor. Numa caçada que atravessou o Japão inteiro mostrando seus pontos turísticos, o amor vence no final, como sempre. O autor ainda fez mais um arco, que mostrava o esgotamento da história. Nesse arco, Keitarô era levado para o Reino de Moru-Moru, localidade natal de Kaolla, e as garotas todas foram lá com o intuito de casar (!) com o rapaz. Foi a única vez na história que vimos todo o elenco feminino se digladiando para conseguir casar com o protagonista. Depois de volta para o Japão, surge o grande problema do final da história: será que a Naru é mesmo a garota da promessa? Na edição final do mangá temos a resposta num capítulo emocionante em que revivem todas as experiências na Pensão Hinata. E a resposta não será encontrada nesta matéria, restando ao leitor ler Love Hina e descobrir, afinal, quem é a garota da promessa.

O mangá foi encerrado dia 31 de outubro de 2001, rendendo 14 volumes de histórias divertidas.

vado, o
tíssimo
racelso.
todos os
rredores
arô fora
fazer a
ido mal
fico. E lá
az antes

o, mas a
hima em
série de
nda teve
o revelar
vessou o
urísticos,
. O autor
a o esgo-
itarô era
ocalidade
am lá com
oi a única
nco femi-
casar com
o Japão,
história:
promessa?
posta num
n todas as
a resposta
, restando
inal, quem

e outubro
e histórias

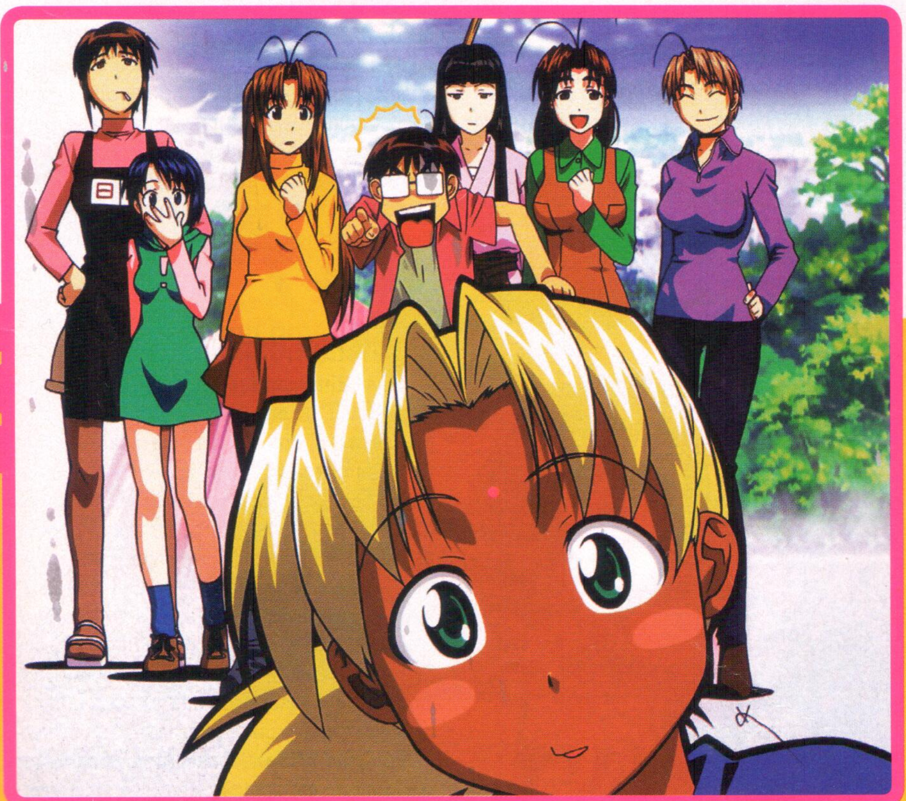
## O ANIMÊ

O sucesso do mangá rendeu logo um animê. Infelizmente, a coisa não foi tão legal assim. O estúdio Xebec produziu a versão animada de Love Hina com uma série de ressalvas: mudaram completamente o character design dos personagens (que ficaram mais "redondinhos"), alteraram as histórias e terminaram a série de um modo completamente diferente do mangá, só que muito piorado. Passando no Japão de abril a setembro de 2000, os 25 episódios de Love Hina tiveram poucas coisas que se salvassem: os dubladores convocados para os personagens e a trilha sonora, que inclusive foi cantada inteiramente pelos dubladores. Esse trabalho musical rendeu uma série de shows que atravessaram o Japão.

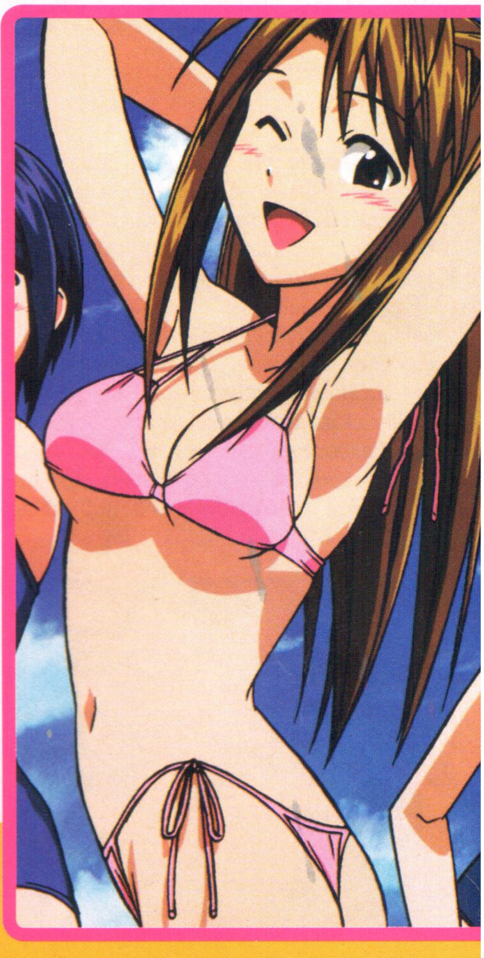
Houve também os personagens criados exclusivamente para o animê: os senhores idosos, que sempre trazem mensagens filosóficas/indecifráveis não estão presentes no mangá, assim como os pais de Shinobu. O personagem realmente interessante introduzido foi o rival bonitão do Keitarô, o Sakata Kentarô. Os duelos entre eles rendiam cenas muito cômicas.

O animê foi terminado antes da prova da Toudai que aprovaria o Keitarô. Para suprir os fãs com novas histórias, foi criado um fraco especial de Natal e um especial de primavera bem feitinho sobre a Ilha de Pararacelso. O especial modifica um pouco os acontecimentos na ilha, mas traz a mesma estrutura divertida do arco. O final, inclusive, considero melhor que o do mangá por causa da carga humorística.

Após isso, em 2003, fizeram um OVA de três capítulos contando a chegada da Kanako na pensão. Como era de se esperar, a saga toda, que consistia em 3 volumes de 200 páginas, foi completamente condensada. Episódios inteiros viraram citações de alguns segundos apenas. Depois disso, nada mais foi feito em animê em Love Hina, deixando inédita a história da Ilha de Moru-Moru.



"Participando de vários concursos, o autor ganhou o prêmio da Shonen Magazine por incríveis duas vezes."

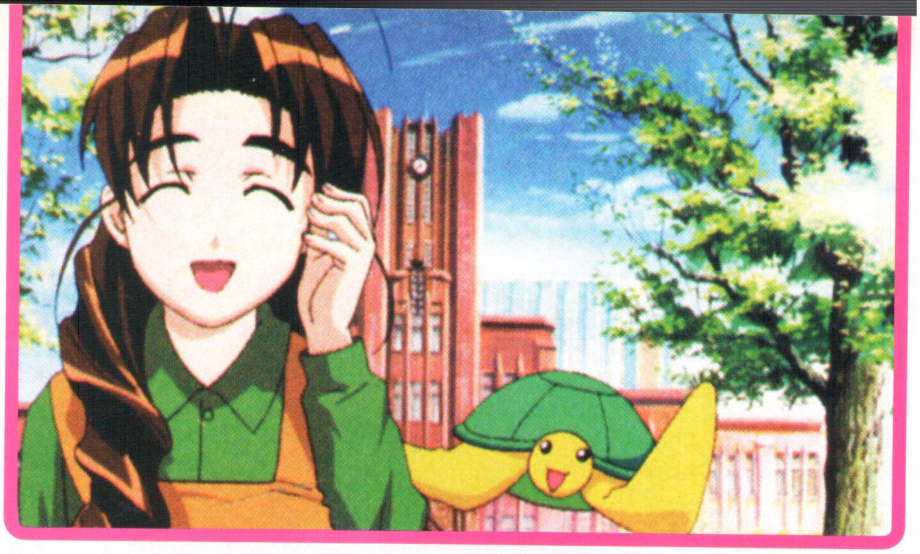


## AS OUTRAS MULHERES DE KEN AKAMATSU

O nome Ken Akamatsu pode ser, logicamente, associado a séries com um rapaz bobo cercado de mulheres com atributos físicos avantajados. Querendo ser um desenhista de mangá desde pequeno, ele começou sua carreira fazendo fanzines e os vendendo na Comiket. Para os que não conhecem, o Comiket, ou Comic Market para os que gostam de um nome mais exato, é um evento bienal japonês de proporções titânicas só de produção de fanzine. Para se ter uma idéia, o último Comiket, realizado em 2007, teve a participação de um público de pouco mais de quinhentas mil pessoas, isso quando um evento de grande porte no Brasil, como o Anime Friends 2007, atraiu 80 mil pessoas.

Participando de vários concursos, o autor ganhou o prêmio da Shonen Magazine por incríveis duas vezes. E logo teve sua estréia na revista, em 1994, com o mangá A.I. Ga Tomaranai, cuja tradução do título rende algumas confusões. "Ga Tomaranai" significa algo que "não pode parar", e já o "A.I." pode ser tanto "inteligência artificial" quanto a palavra "amor". Curiosamente, o título mais conhecido pelo resto do mundo ficou sendo o que os americanos deram para o mangá: A.I. Love You. A história do rapaz nerd cercado de mulheres que realizam suas vontades teve nove volumes, que foram relançados com novas capas após o sucesso de Love Hina. Logicamente com um character design mais semelhante aos das garotas da Pensão Hinata.

> "Via-se que Love Hina estava ficando popular quando, no Animecon 2001, havia cerca de quatro salas de exibição coincidentemente exibindo Love Hina ao mesmo tempo..."

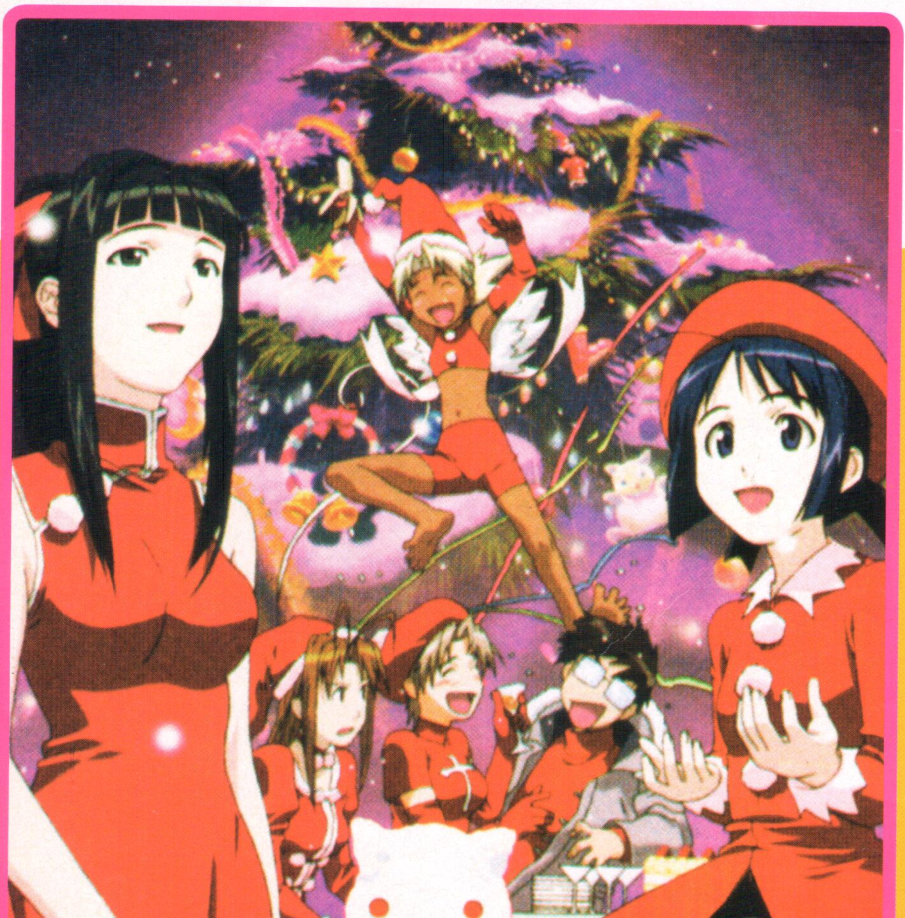


Logo em seguida, em 1998, o autor publicou um one-shot, uma história curta de apenas um capítulo, para a mesma Shonen Magazine, chamado de Itsudatte My Santa. O one-shot contava a história de um garoto que odiava o natal por seu nome ser "Santa", que é como os japoneses chamam o Papai Noel. Mas naquele ano surge uma garota (obviamente charmosa) que mostra o espírito de natal para o garoto.

Depois ele decide se concentrar na sua obra mais famosa até o momento. Pegando experiências próprias de sua vida, Ken Akamatsu traçou o perfil do atrapalhado Keitarô Urashima e da selvagem Naru Narusegawa e os colocou num ambiente completamente insano, gerando o cavalar sucesso de Love Hina, durando catorze volumes de 1998 até 2001.

O autor aproveitou o sucesso de Love Hina o quanto pôde: no animê ele inclusive fez participações com direito à dublagem dele mesmo. Quando Keitarô busca emprego no episódio 14 do animê, um dos locais de trabalho encontrado foi trabalhar como assistente de um famoso autor de mangá. No Especial de Natal, ele também dá as caras ajudando Shinobu no meio da noite, usando-a para atrair o público masculino. Já no Especial de Primavera, com a viagem à ilha de Pararacelso (ou Pararakerus), Mitsune só chega à ilha graças ao barco de um famoso autor de mangá. Todas as participações de Ken Akamatsu no animê contaram com a própria voz do autor. Mas a participação dele não se resumiu a apenas isso. Durante o show Love Live Hina, que aconteceu em Tokyo, Ken Akamatsu fez uma aparição junto dos dubladores-cantores de sua série mais famosa.

Depois de Love Hina, o autor teve um descanso de dois anos e, em 2003, começou seu mangá mais longo até o momento: Negima - Magister Negi Magi, ou Mahou Sensei Negima. Mesmo sem saber se a série faria sucesso, o autor arriscou muito ao criar três dezenas de personagens femininas para sua série. O resultado, hoje sabemos, foi que a série fez um belo sucesso e ele ainda está aproveitando de suas garotas, que sempre ajudam o mago Negi Springfield e sua aluna mais burra Asuna Kagurazaka.



## A PENSÃO NO BRASIL

Love Hina começou a ser bem conhecido pelo Brasil já em 2001, com o começo da proliferação dos fansubbers via Internet. Antigamente, as pessoas encomendavam fitas VHS com suas séries legendadas, e agora há quem faça o download das mesmas séries na internet. Via-se que Love Hina estava ficando popular quando, no Animecon 2001, havia cerca de quatro salas de exibição coincidentemente exibindo Love Hina ao mesmo tempo... com tudo lotado. O público ainda se empolgava a cada decolada de Keitarô ou a cada fan-service que aparecia.

Por vias oficiais, Love Hina chegou primeiramente em mangá. A editora JBC, após o lançamento de seus quatro primeiros títulos (Samurai X, Sakura Card Captors, Guerreiras Mágicas e Vídeo Girl Ai), não anunciava se lançaria novos mangás. No site da editora apareceu então pequenas imagens dando amostra do que viria, e logo foi anunciado que Love Hina era o novo mangá. O título ganhou até um pré-lançamento na loja Comix, em São Paulo, e o título começou com pé direito.

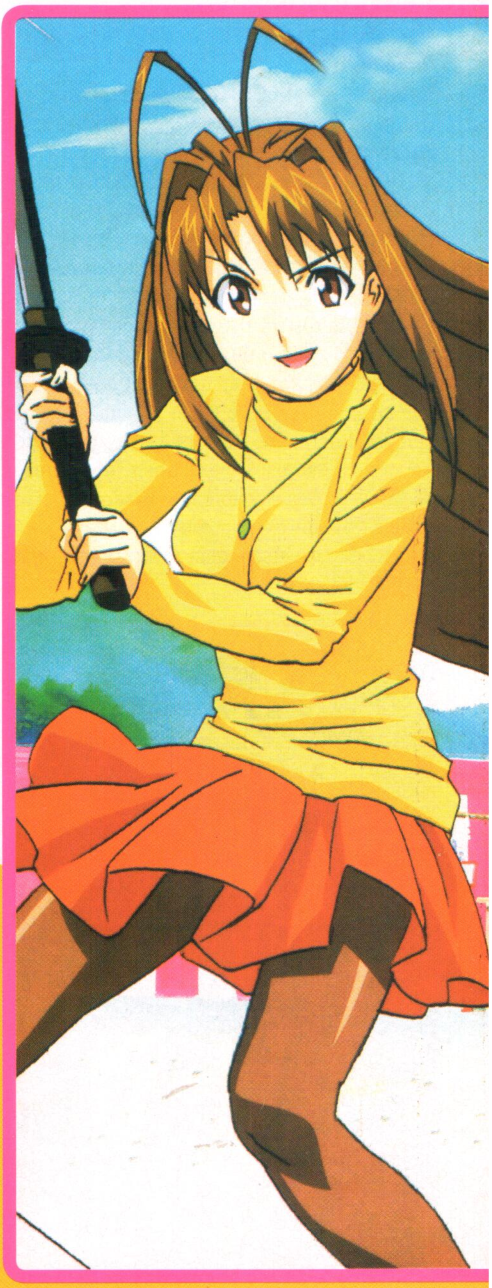
a, com a
akerus),
o de um
cipações
n com a
ção dele
e o show
kyo, Ken
dublado-
a.
um des-
eçou seu
Negima -
Negima.
ucesso, o
dezenas
série. O
série fez
veitando
o mago
ra Asuna

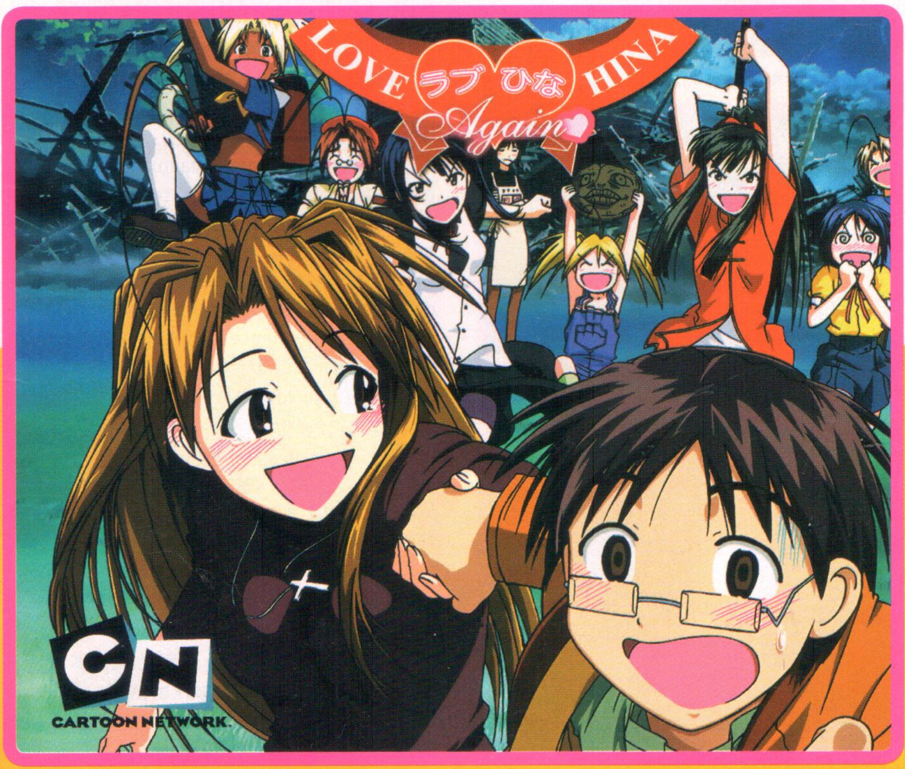
onhecido
meço da
Internet.
endavam
s, e agora
nas séries
a estava
con 2001,
ção coin-
ao mesmo
o ainda se
tarô ou a

egou pri-
BC, após o
os títulos
Guerreiras
nciava se
la editora
ns dando
nciado que
lo ganhou
ix, em São
direito.

> "Depois do final do Otacraze e do Cartoon Network esquecer do frigorífico onde guarda suas séries, o animê de Love Hina nunca mais deu as caras pela nossa terrinha."

A edição brasileira do mangá trouxe uma polêmica a respeito do nome do protagonista, que aqui foi grafado como nessa matéria: "Keitarô". O motivo alegado foi que se não colocassem o acento, os brasileiros leriam como uma paroxítona, e não uma oxítona (ou seja, leriam Keitáro). Problemas resolvidos, a editora lançou os 28 volumes de Love Hina (o dobro da versão original) com uma qualidade gráfica superior aos seus primeiros mangás e uma tradução excelente com ótimas adaptações de piadas. As capas ímpares continham as excelentes capas originais, e as pares vinham com capas feitas pela editora (que só pecou na capa da edição 20 ao usar uma imagem do começo do mangá). Na edição final, a editora ainda presenteou os leitores com um exclusivo "álbum de fotografias" com várias imagens da série, mas causaram uma certa confusão entre os fãs por usarem uma foto do jogo de Dreamcast, que contém uma garota que não existe no mangá.





As garotas da Pensão Hinata só voltariam ao Brasil em 2006, quando o Cartoon Network estreou em sua grade da madrugada o animê de Love Hina. A série teve apenas uma exibição, depois desaparecendo completamente junto com outros animês dentro da enorme geladeira do canal. Depois a série ainda foi exibida no espaço Otacraze do extinto canal PlayTV, onde era exibido semanalmente às quartas-feiras.

O animê foi dublado na Álamo, dirigido pela dubladora Marli Bortoleto (a Serena da primeira dublagem de Sailor Moon). Infelizmente, a série teve uns problemas na versão brasileira, principalmente na tradução. Houve um uso exageradíssimo de termos japoneses que poderiam não ter aparecido para deixar a série mais fácil de entender. O excesso de –chan, -kun etc. afastou com certeza uma parte do público, que não tem a obrigação de conhecer os termos. Sobre as vozes, alguns dubladores só pegaram o jeito do personagem depois de alguns episódios, como as vozes do Keitarô e da Naru. Dos que fizeram um excelente papel, podemos destacar a Flávia Narciso, que fez uma Kaolla divertidíssima, e a Raquel Marinho, que fez uma Motoko muito bem.

Depois do final do Otacraze e do Cartoon Network esquecer do frigorífico onde guarda suas séries, o animê de Love Hina nunca mais deu as caras pela nossa terrinha. Uma pena, pois o animê, mesmo com seus problemas, é ainda muito divertido. E os especiais e os OVAs ainda são inéditos por aqui.

# AS PERSONAGENS

## Keitarô Urashima

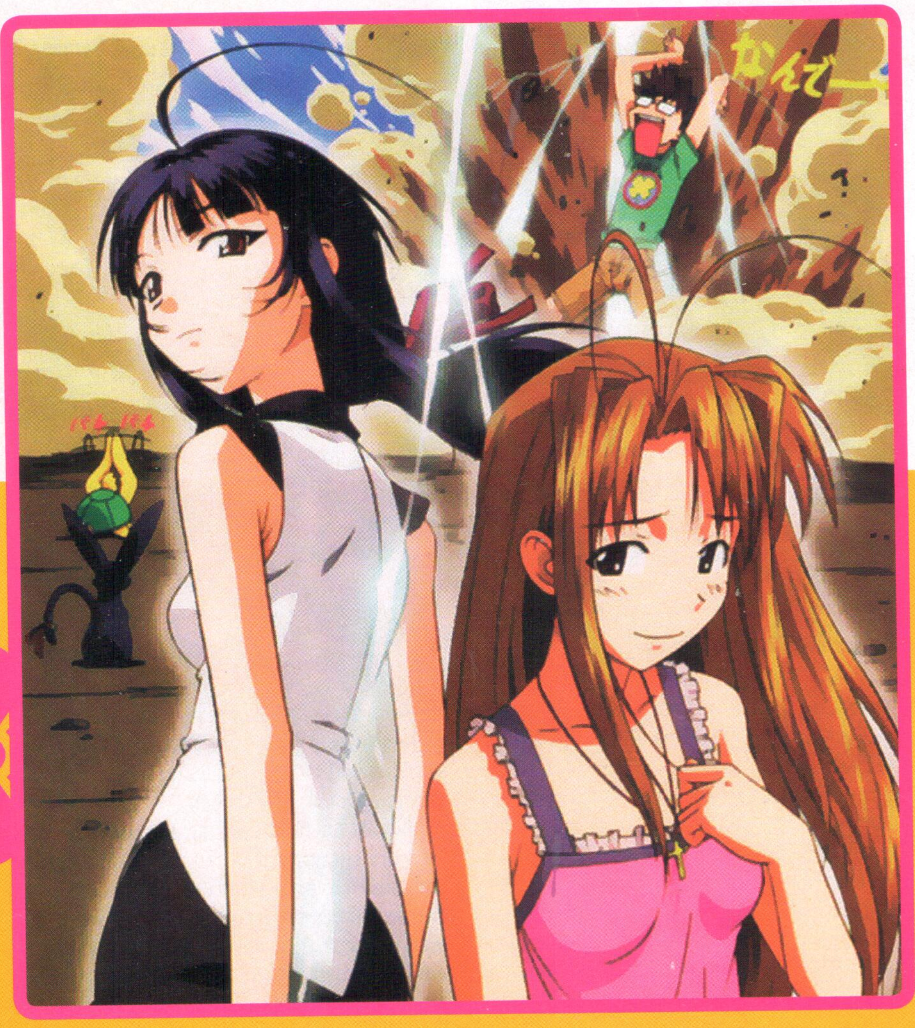
**Dublador japonês: Yuji Ueda (Brock, de Pokémon)**
**Dublador brasileiro: Ulisses Bezerra (Shun de Andrômeda, de Os Cavaleiros do Zodíaco)**

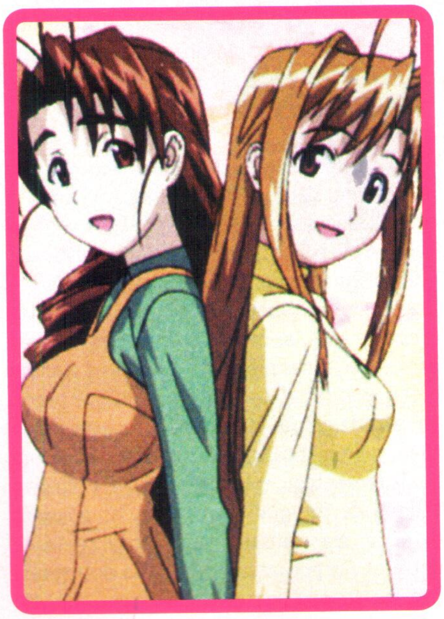
O protagonista da história. Seu sonho é entrar na Toudai, a Universidade de Tóquio, por causa de uma promessa que fez para uma garota quando era pequeno. Agora o grande problema é se lembrar do nome da garota. Mesmo sendo atrapalhado e nunca tendo convivido com mulher durante suas duas décadas de vida, Keitarô tem um jeitinho especial que acabou cativando todas as moradoras da Pensão Hinata. Ele é a peça fundamental dos polígonos amorosos que surgem no decorrer da história. Seu nome foi inspirado no personagem dos contos japoneses Tarô Urashima, e isso rende ao personagem diversas piadinhas durante a história.

## Naru Narusegawa

**Dubladora japonesa: Yui Horie (Toru Honda, de Fruits Basket)**
**Dubladora brasileira: Melissa Garcia (Videl, de Dragon Ball Z)**

A outra protagonista da história. Inteligentíssima, linda e com um soco forte como um foguete, Naru não deixa os homens chegarem muito perto dela... a não ser que seja o seu professor particular, o Seta. Ela fez uma promessa a esse professor de que ela entraria na Toudai, e Keitarô acaba achando que a promessa é com ele. Depois de mais um ano de estudos, cria-se um sentimento especial entre ela e o reprovado que não se apagará. Terá seu amor pelo protagonista contestado várias vezes pelos desafios que aparecerão no caminho, mas ela lutará contra todos. Mas será que o amor de Naru consegue vencer o amor da verdadeira garota da promessa?





## Mutsumi Otohime

**Dubladora japonesa: Satsuki Yukino (Kagome Higurashi, de Inuyasha)**
**Dubladora brasileira: Jussara Marques (Pan, de Dragon Ball GT)**

Uma das personagens favoritas do público. Mutsumi é calma, tranqüila, tem a saúde frágil e está querendo entrar na Toudai há anos por ter feito uma promessa a uma pessoa na infância. Sua saúde rende as melhores piadas da série, pois constantemente a personagem sofre algum acidente e seu espírito ameaça sair do corpo. Entre suas habilidades está a capacidade de conversar com animais, principalmente tartarugas. Ela ama o Keitarô, a Naru, melancias (!) e aquelas cobertas japonesas conhecidas como kotatsu. Graças à Mutsumi, Naru começa a perceber o que sente pelo tapado do Keitarô.

## Shinobu Maehara

**Dubladora japonesa: Masayo Kurata (Karinka, de Steel Angel Kurumi)**
**Dubladora brasileira: Samira Fernandes (Sakura, de Sakura Wars)**

A preferidinha dos leitores. Fofa, prendada, tímida e prestativa, Shinobu foi morar na pensão depois que seus pais se separaram. Ela se apaixona platonicamente por Keitarô e fica muito amiga da Kaolla, já que freqüentam a mesma escola. A garota sempre sofre algum acidente erótico que mostra sua calcinha, e depois disso fica roxa de vergonha. Não é muito inteligente nos estudos, mas seu esforço compensa tudo. Acaba se inspirando na insistência de Keitarô para cumprir seus objetivos.

i Yukino

Marques

o público.
aúde frágil
i há anos
pessoa na
res piadas
rsonagem
to ameaça
des está a
is, princi-
rô, a Naru,
japonesas
Mutsumi,
ente pelo

o Kurata

ernandes

a, prenda-
i morar na
raram. Ela
itarô e fica
qüentam a
ofre algum
calcinha,
nha. Não
mas seu
inspirando
mprir seus

## Motoko Aoyama

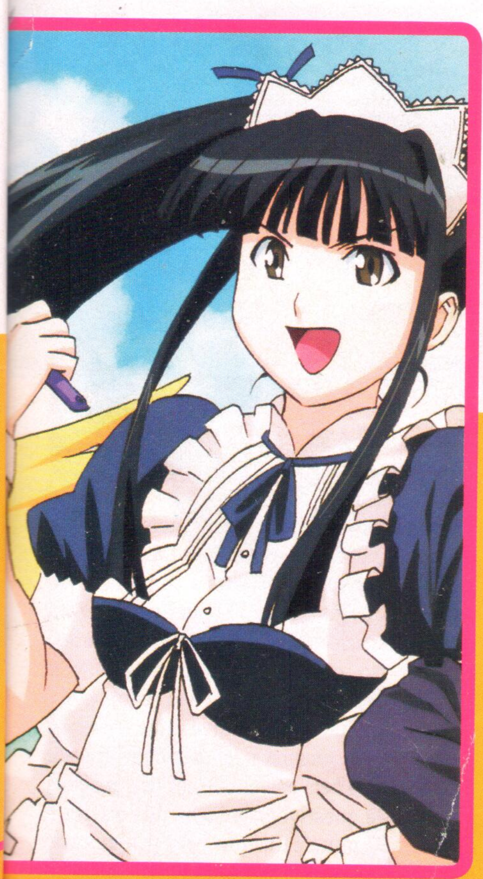
**Dubladora japonesa: Yuu Asakawa (Sakaki, de Azumanga Daioh)**
**Dubladora brasileira: Raquel Marinho (Chichi, de Dragon Ball Z)**

A personagem que mais cresceu durante a série. É certinha, séria e impiedosa, mas tem um certo receio de homens. É a escolhida pela família para suceder a técnica de luta de kendô, mas toda sua força vai por água abaixo quando aparece seu maior ponto-fraco: tartarugas (!). Tem um treinamento rígido que implica em não dar bola para homens, mas sempre Keitarô acaba fazendo uma de suas taradices acidentais e a garota é obrigada a usar a técnica suprema do seu estilo de luta para fazer o senhorio decolar para as estrelas assim como a Equipe Rocket.

## Mitsune "Kitsune" Konno

**Dubladora japonesa: Junko Noda (Tashigi, de One Piece)**
**Dubladora brasileira: Suzy Pereira (Kirara Mikumari, de Samurai 7)**

Uma das maiores trambiqueiras dos animês e mangás. O nome dela é Mitsune, mas por sua astúcia e rosto ela foi apelidada de Kitsune (raposa em japonês). Kitsune gosta de beber, dormir e de dinheiro fácil, além de ser a mais liberal da Pensão Hinata. Ela sabe como usar seus atributos femininos para conquistar seus objetivos (como quando não precisou pagar um mês de aluguel por fazer Keitarô apalpar seus seios por poucos segundos). Como personagem, ela apenas serve de escada para os outros, e para agitar a história em momentos parados. No fundo ela é apaixonada pelo professor Seta, assim como Naru.



## Kaolla Su

**Dubladora japonesa: Reiko Takagi (Yoshitaka Waya, de Hikaru no Go)**
**Dubladora brasileira: Flávia Narciso (Hinata, de Naruto)**

Sem dúvida nenhuma, a mais insana das moradoras da Pensão Hinata. Kaolla é uma garota que veio do distante Reino de Moru-Moru para estudar no Japão. Ela é viciada em comer bananas e é um gênio da tecnologia. Consegue construir desde robôs de primeiro beijo, tartarugas robóticas voadoras e lançadoras de laser, e detectores de Naru. Ela é muito apegada à Motoko, e costumam dormir juntas, assim como um Coala dorme abraçado com uma árvore. Nas noites em que a lua fica vermelha, ela se transforma numa mulher madura e sensual.

## Haruka Narusegawa

**Dubladora japonesa: Megumi Hayashibara (Lina Inverse, de Slayers)**
**Dubladora brasileira: Claudia Carli (Rella, de Efeito Cinderella)**

A titia de Keitarô cuida da casa de chá anexa da Pensão Hinata. Ela é a madura, desencanada e vive com um cigarro na boca. Ah, e odeia que a chamem de tia. No passado, ela viveu aventuras com o inconseqüente Seta, e talvez ainda nutra algo pelo professor aloprado.

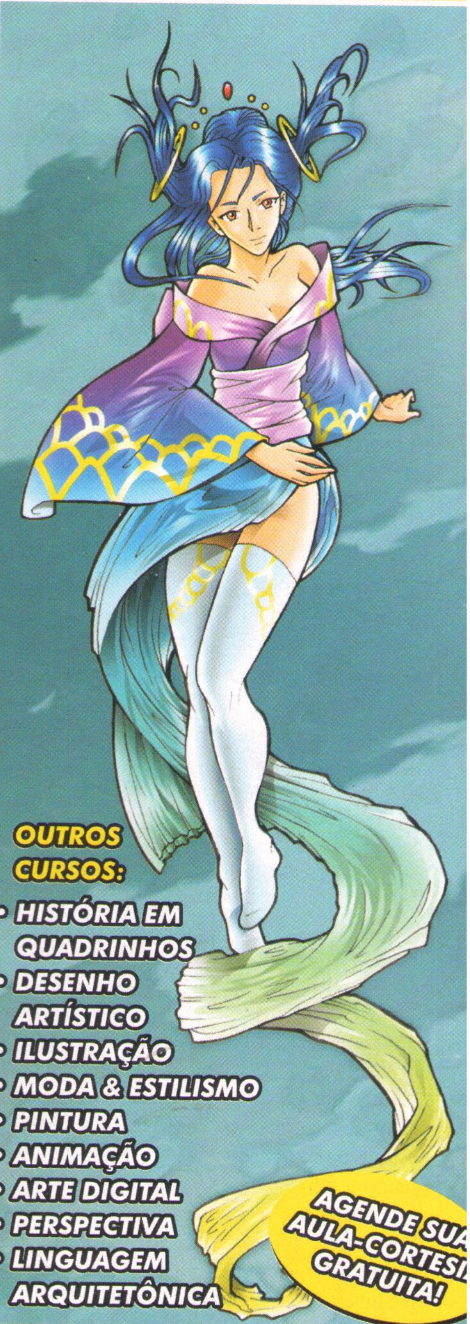
## Sarah McDougal

**Dubladora japonesa: Yumiko Kobayashi (Nawaki, de Naruto)**
**Dubladora brasileira: Priscila Concepcion (Rey Ayanami, de Evangelion)**

Filha adotada do professor Seta, Sarah é uma garota inquieta americana que fala com um sotaque carregado. Por viver aprontando, logo ficou muito amiga da Kaolla e as duas praticam seu esporte favorito de bater no Keitarô. Sarah também tem um "poder especial", que faz ela tirar de qualquer lugar que esteja um artefato antigo para bater na cabeça do pobre Urashima.

QUER APRENDER A
DESENHAR MANGÁ
EM CAMPINAS
MANGÁ JÁ TE
ENDEREÇO CERT

ÀNIMA
Academia • de • Arte



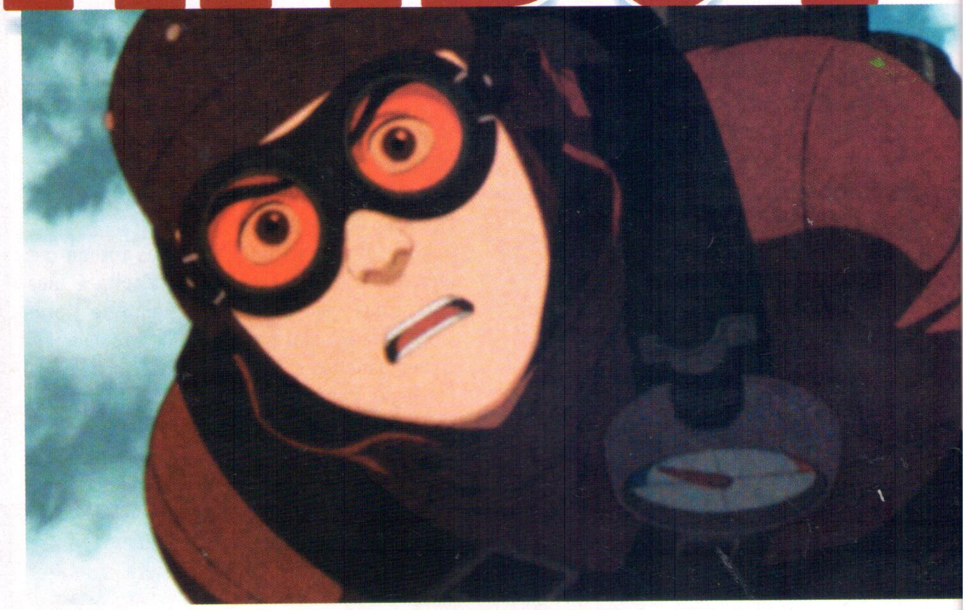
OUTROS CURSOS:
- HISTÓRIA EM QUADRINHOS
- DESENHO ARTÍSTICO
- ILUSTRAÇÃO
- MODA & ESTILISMO
- PINTURA
- ANIMAÇÃO
- ARTE DIGITAL
- PERSPECTIVA
- LINGUAGEM ARQUITETÔNICA

AGENDE SUA AULA-CORTESI GRATUITA!

r. Sampainho, 78 • Cambuí
19 3342 2992
- AULAS SEMI-INDIVIDUAIS
grupos de até 6 alunos
- CURSOS APOSTILADOS
- MATRÍCULAS SEMPRE ABERTAS!
www.anima.art.br

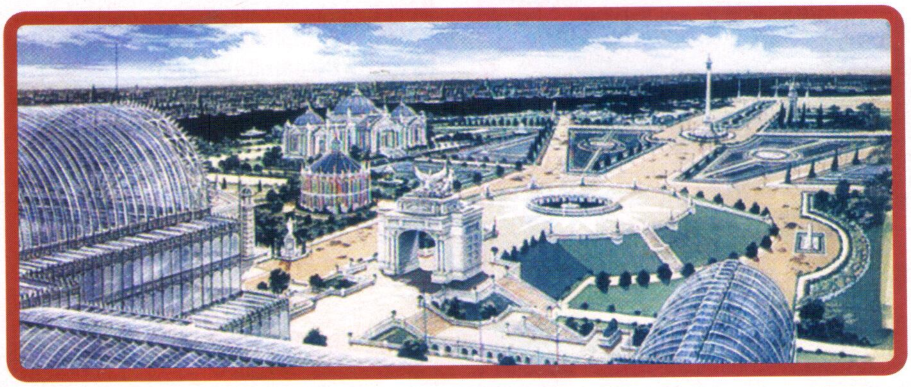
# STEAMBOY

**Incontestavelmente, Akira foi uma revolução no mundo dos animês. Nunca um filme animado japonês conseguiu tanta atenção da mídia mundial, principalmente da norte-americana. Logo após a produção de Akira em 1988, Katsuhiro Otomo decidiu se dedicar à produção de um novo longa. Dezesseis anos depois, um garoto com uma esfera com o poder do vapor aparecia nos cinemas.** *Por Fábio Garcia*



**STEAM BOY**
**DIRETOR:** Katsuhiro Otomo
**ROTEIRO:** Katsuhiro Otomo
**PRODUÇÃO:** Sunrise

# Um sucesso movido a vapor!



### ROTEIRO SIMPLES PARA UM FILME DEMORADO:

Para um filme que levou dezesseis anos para ficar pronto, Steamboy tem um roteiro até que simples. O local da ação é a Inglaterra, e o contexto histórico é a Era Vitoriana lá pelos idos de 1886. O garoto Ray Steam estava em sua casa quando recebe uma encomenda de seu avô, o famoso Lloyd Steam, que era uma misteriosa bola. Logo depois, Ray tem sua casa invadida por pessoas que querem aquela bola, e Ray sem pestanejar foge de casa. Depois de uma perseguição, o garoto é levado pela organização O'Hara para Londres, que em breve sediará a feira das grandes invenções.

É quando todo o mistério sobre a bola é revelado: ela na verdade é a bola de vapor, uma invenção conjunta do avô e do pai de Ray, que tem um poder monstruoso de servir como instrumento para manejar grandes máquinas. Mas o que o Ray não esperava é que quem estava cuidando da Organização O'Hara quando ele foi levado para Londres era seu pai. Num passado não muito distante, os dois entraram em conflito sobre os usos para a Bola de Vapor. Enquanto Lloyd Steam buscava algo mais utópico como a paz mundial, o pai de Ray, Eddie Steam, queria mais para propósitos maldosos, como guerras.

E no meio de um conflito entre pai e avô, Ray precisa impedir que uma grande catástrofe aconteça em Londres por causa da ambição da Organização O'Hara e das rusgas entre seus familiares. Com toda a certeza é muita pressão para um garoto fã de engenharia, não é mesmo?

Esse é um resumo do filme, o que não deixa de ser uma grande surpresa. Para um filme que levou muito mais tempo para ser produzido que Akira, a história chega a ser desanimadora. Enquanto o primeiro chega a ser um filme tipicamente oriental, com uma história mais carregada e uma construção de roteiro mais elaborada, Steamboy sofre os males da americanização dos filmes japoneses. Não que isso seja mal, mas a história poderia ser muito mais promissora se não seguisse um roteiro ultra-linear e previsível. Não é preciso ser expert em cinema para imaginar que no final tudo fica bem entre todos os personagens e há aquele questionamento de que guerra é algo errado principalmente pelo uso de civis que têm poucos motivos para batalhar.

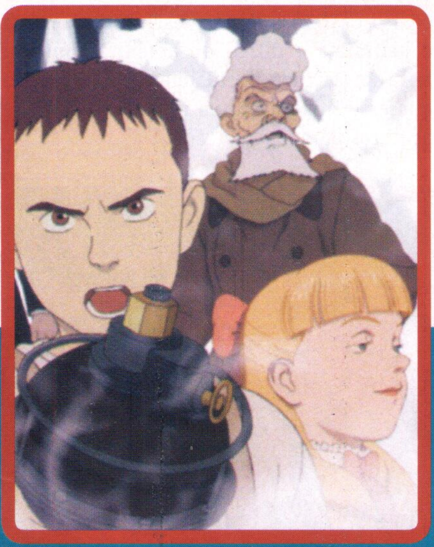
r!

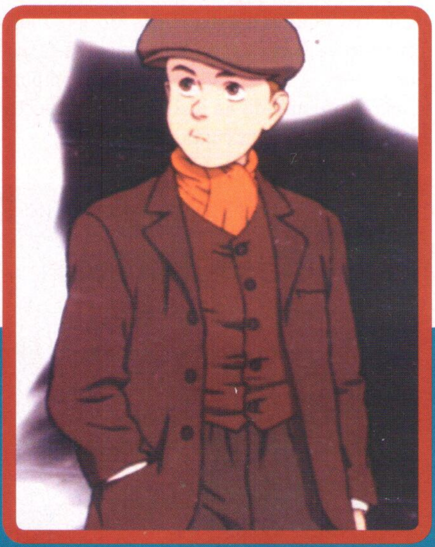
o chega a
, com uma
strução de
y sofre os
japoneses.
ria poderia
eguisse um
o é preciso
nar que no
ersonagens
ue guerra é
so de civis
lhar.

> "Como podia se esperar do Otomo, a parte final do longa envolve uma grande batalha épica cuja arena é nada menos que toda a cidade de Londres."

Além do roteiro linear, temos, para o deleite do público ocidental, os personagens maniqueístas. Para quem desconhece o termo, tem a explicação: no filme há os bonzinhos e os malvados. Os bonzinhos sofrem o filme inteiro para vencerem no final, enquanto os malvados se ferram ou então conseguem a redenção, como numa novelinha. Esse maniqueísmo faz com que alguns personagens fiquem extremamente chatos para o público, e com uma certa razão. Não é de se estranhar que personagens perfeitinhos, como o Seiya de Pégaso, de Cavaleiros do Zodíaco, tem uma grande parcela de odiadores por causa de sua perfeição e bondade.

Além do maniqueísmo, somos obrigados a ver os clichês e estereótipos do cinema ocidental em Steamboy. Há, claramente, o personagem que foi feito para ser o engraçadinho, o malvado que consegue a redenção, o sábio, o defensor da humanidade, o ambicioso... todas as características que chegam a questionar a capacidade do autor, que já fez uma obra complexa como Akira.

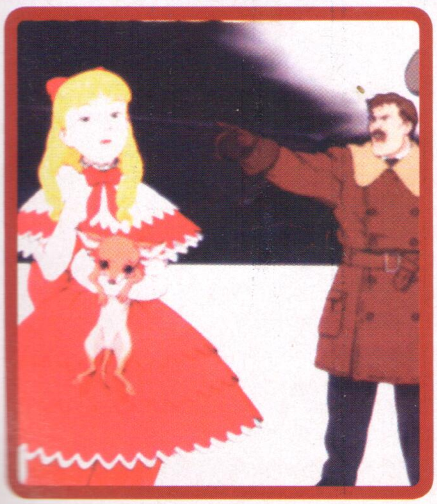


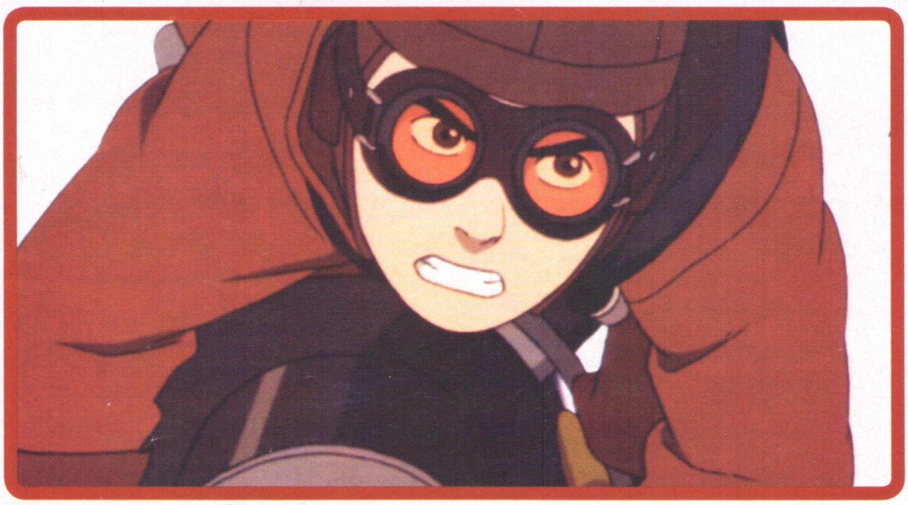


Algo que muitos podem perceber ao assistir a esse filme é o quanto dois personagens parecem deslocados do universo do filme: o próprio protagonista Ray Steam e a garota riquinha Scarlett O'Hara. O primeiro tem um papel de destaque (óbvio) durante todo o filme, mas do meio pro final ele fica bem ofuscado pelo seu pai e pelo seu avô. E, no final, mesmo sem a capacidade necessária e sem passar pela evolução que todo protagonista precisa, ele consegue ser o herói de tudo e de todos. Já Scarlett foi abençoada por não ganhar um estereótipo, o que a faz a personagem melhor construída do filme e com a maior personalidade. Um exemplo é quando ela decide se meter no meio do fogo cruzado para ir atrás de Ray. Mas, como já citado, as duas crianças ficam deslocadas no filme, que parece ser basicamente adulto.

Mas nem só de críticas esse filme é feito. A história, mesmo linear, mostra muito bem os problemas da ciência através do avô e do pai de Ray. O primeiro decide que a ciência foi feita para o bem, enquanto o outro quer ver mais a evolução da ciência mesmo passando por cima dos humanos. E no meio do conflito está a Organização O'Hara, que está mais interessada em mostrar armamentos de guerra na Feira das Invenções.

Os vilões são bem construídos e conseguem passar para o público a idéia do autor do filme, que é do uso sensato da ciência. E, como podia se esperar do Otomo, a parte final do longa envolve uma grande batalha épica cuja arena é nada menos que toda a cidade de Londres. Se como autor ele soube fazer cenas magníficas, como diretor Otomo conseguiu tirar o fôlego do espectador durante quase todo o longa. Poucos são os que conseguem manter uma platéia atenta depois de duas horas de filme. Mas o grande destaque é a parte visual...





> "Como em todo filme de ação, as cenas mais chamativas são as de destruição, e as pessoas podem ter certeza que em Steamboy elas estão belas como nunca."

**UM DOS FILMES MAIS BELOS JÁ VISTO:**

A primeira coisa que você fala quando vê o longa é "Minha nossa, que visual é esse?". O filme tem detalhes que beiram o absurdo, daqueles que você não percebe mesmo depois de assistir ao filme umas três vezes. O orçamento de 20 milhões de dólares foi muitíssimo bem utilizado pela equipe. Além dos detalhes, a animação não deixa a desejar em momento algum. As cores são bem vivas e não contrastam nem com as partes feitas em computador. O filme é um prazer de ser ver do começo ao fim. Londres foi recriada quase fielmente (algumas coisas ficaram meio anacrônicas, ou seja, fora das datas corretas), assim como a vida das pessoas da época.

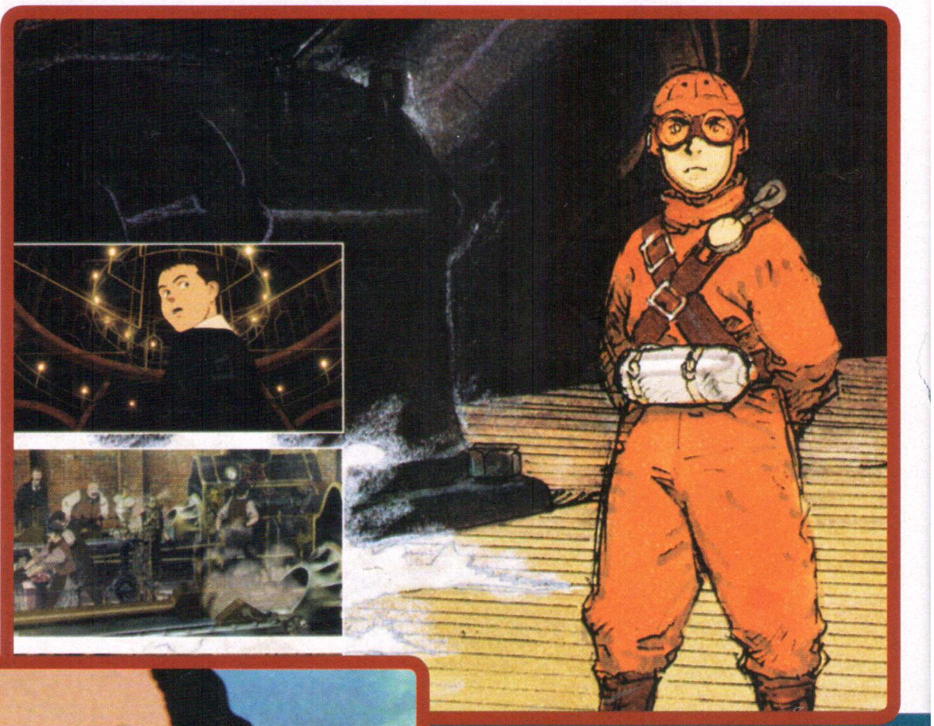
Seria um sacrilégio falar desse filme sem citar todo o ambiente Steampunk criado. Para os que desconhecem o termo, Steampunk é um gênero da ficção-científica que engloba máquinas fantásticas movidas apenas a vapor, com toda a potência como se fossem movidas a um combustível recente. O começo dessa categoria da ficção científica veio do popular autor francês Julio Verne (1828-1905) e com o avanço foram-se inventando máquinas muito potentes movidas apenas a vapor, até mesmo foguetes!

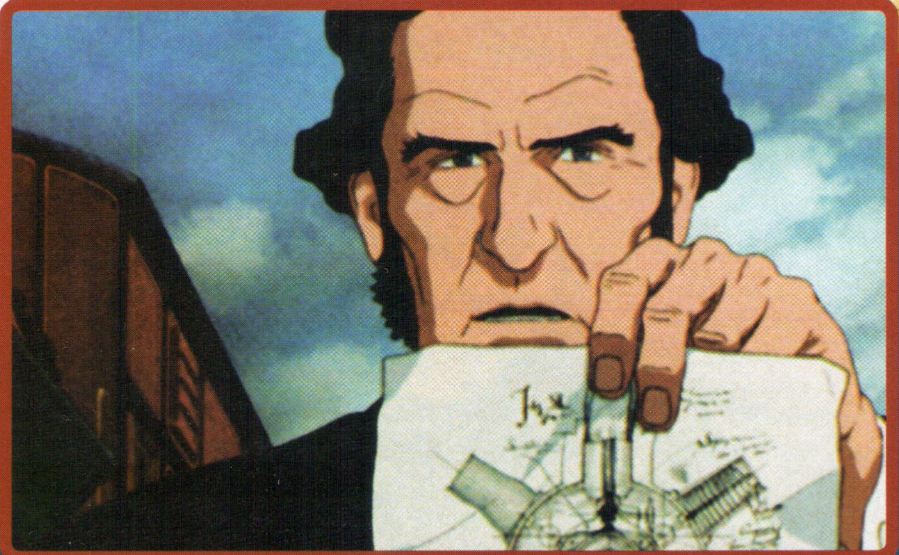
Muitas obras são populares pelo steampunk, sendo a mais popular no Brasil, talvez, a terceira parte da trilogia De Volta para o Futuro, em que vemos o doutor Brown tentando transformar um trem da época do Velho-Oeste em uma máquina para voltar ao presente. Geralmente essas obras do steampunk são ambientadas na Era Vitoriana da Inglaterra, assim como o Steamboy.

O steampunk é muito bem representado em Steamboy, seja usando os ainda não existentes submarinos ou até mesmo uma fortaleza gigantesca que flutua que usa o poder da bola de vapor. Os detalhes das máquinas são soberbos, tornando fácil do espectador imaginá-la no mundo real. A bola de vapor tem uma importância muito grande na história e seu aspecto é bem rústico, assim como as máquinas.

E, ao contrário dos animês que mantêm os personagens com as mesmas roupas, em Steamboy o vestuário das pessoas é digno de um bom e fiel filme de época. O Ray, por ser pobre, usa roupas mais simples e num tom mais escuro, enquanto a Scarlet usa roupas com babados e claras, mas que refletem a personalidade forte dela e o espírito livre.

Como em todo filme de ação, as cenas mais chamativas são as de destruição, e as pessoas podem ter certeza que em Steamboy elas estão belas como nunca. Nas cenas com o Castelo a Vapor destruindo Londres é belíssima e difícil de acreditar que foi feita quase toda manualmente. Lembrando que esse filme usou um número recorde de acetatos para a produção.





**O AUTOR**

Katsuhiro Otomo é alguém que não precisa de muitas apresentações, pois sua carreira sempre foi brilhante. Nasceu dia 14 de abril de 1954 e, além de diretor de animê, é também desenhista de mangá em crise. Aliás, seu primeiro grande sucesso foi justamente o longa Akira, que conseguiu chamar uma atenção monstruosa não só no Japão, mas também no resto do mundo no final da década de oitenta. O sucesso foi tamanho que chegou a ser o primeiro mangá publicado em diversos lugares do mundo, geralmente com as páginas espelhadas para se adaptar ao estilo de leitura ocidental e colorizadas para não estranhar o público acostumado com quadrinhos coloridos.

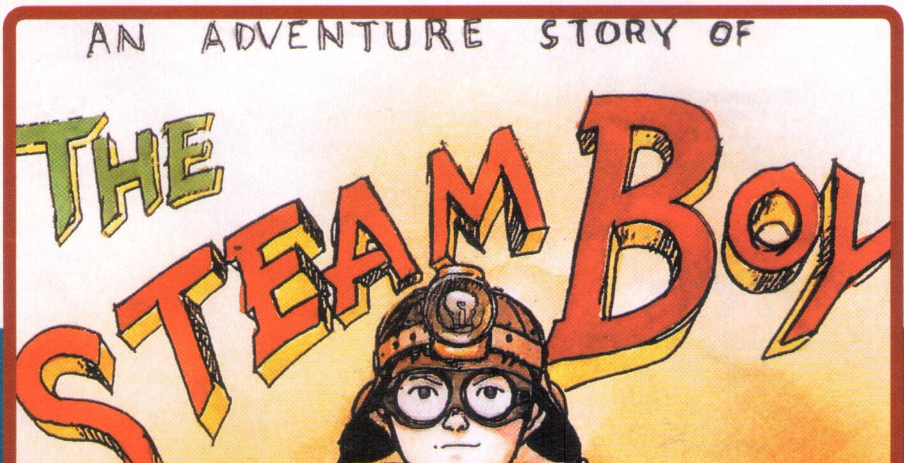
Outro de seu trabalho de destaque foi o longa Memories, de 1996, que é uma coleção de três curtas: Magnetic Rose (sobre uma equipe atendendo a um pedido de socorro de uma misteriosa nave), Cannon Fodder (sobre uma cidade que vive pelos canhões) e Stink Bomb (sobre um garoto que quer trabalhar numa pesquisa biológica). Este filme, assim como Akira, chegou a ser lançado no Brasil com dublagem.

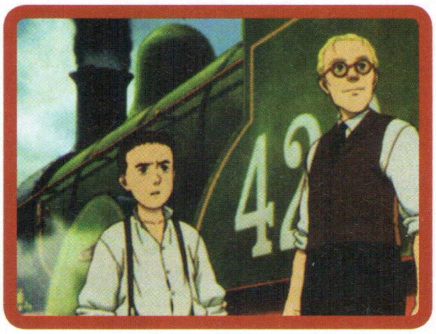
Outro filme que teve a colaboração de Katsuhiro Otomo nos roteiros foi Metropolis. O filme reuniu gênios como o diretor Rintaro e a história original de Osamu Tezuka. Se no mangá original Tezuka fugiu um pouco à proposta do filme original do alemão Fritz Lang, Otomo decidiu incluir uns detalhes para seguir mais o alemão. Por exemplo, a personagem principal Tima se assemelha à personagem Maria, do Metropolis original. E da cabeça de Otomo também saiu a idéia do personagem Rock, que de tão marcante é difícil visualizar a história sem ele e seus conflitos com o pai adotivo Duke Red.

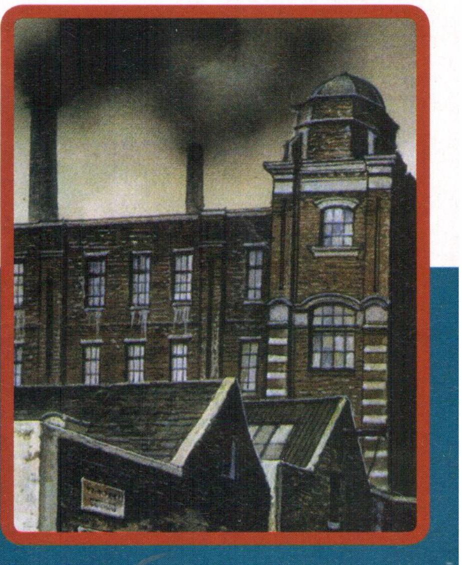
Em 2004, foi a vez do lançamento nos cinemas de Steamboy, que teve Katsuhiro Otomo como criador, roteirista e diretor. O filme é o mais caro até hoje já produzido pela indústria da animação japonesa, custando a bagatela de 26 milhões de dólares. Chegou a ganhar muitos prêmios, mas nada que superasse o Akira.

Atualmente ele trabalha em novos projetos, e há inclusive um plano de fazer uma continuação de Steamboy em formato de OVA (Original Vídeo Animation). Mas as informações sobre isso são escassas. E em questão de mangá ele está meio parado e completamente em crise: por achar que o mangá de Akira não é bom o suficiente ele não permite que a editora venda os direitos para país algum publicar o mangá.

> "Se Akira é um filme com temática oriental para o público ocidental, Steamboy com certeza é um filme de temática ocidental para o público oriental."







**CONCLUSÕES DE STEAMBOY**

O que se pode dizer de Steamboy? É um belíssimo filme, muito bem produzido e trabalhado, com um roteiro sem pontas soltas, simples e honesto. Talvez se usasse melhor o Ray e a Scarlet o resultado poderia ser ainda mais brilhante, mas ainda sim continua um original Otomo. Se Akira é um filme com temática oriental para o público ocidental, Steamboy com certeza é um filme de temática ocidental para o público oriental. Para os que gostam de personagens mais trabalhados e uma história mais complexa, fiquem com Akira. Se você prefere uma história mais simples, com personagens carismáticos e uma bela mensagem de fundo, vá de Steamboy. Na dúvida, corra para uma locadora ou loja e consiga um DVD de Steamboy, que chegou a sair no Brasil com direito à dublagem em português. Não perca!

**Desde que começamos a publicação dos Guias de Episódios de Naruto, o número de novos leitores que pediram que trouxéssemos todas as temporadas publicadas até agora num único guia foram bem grandes. Atendendo aos pedidos, e já preparando a NT para uma nova leva de matérias sobre a série, trazemos um megaguia com os 104 primeiros episódios.**

# NARUTO

### EPISÓDIO 01 - Naruto Uzumaki Chegando!

Naruto é um jovem que sonha em ser ninja. Órfão de pai e mãe, ele sempre foi excluído pelos habitantes da vila por carregar dentro de si o espírito do demônio raposa que havia quase destruído o local anos antes. Após falhar em se graduar na Academia Ninja, ele é convencido por Mizuki, um instrutor da Academia, a roubar um poderoso pergaminho mágico. Iruka Umino, professor de Naruto, o encontra e o protege de Mizuki. Tocado pela atitude de seu professor, o jovem usa a técnica especial contida no pergaminho, derrotando Mizuki e recebendo de Iruka a graduação na academia ninja.

### EPISÓDIO 02 - Meu Nome é Konohamaru!

Naruto conhece Konohamaru, neto do terceiro Hokage (espécie de título dado ao ninja mais poderoso da Aldeia da Folha) e o ensina uma de suas técnicas. Influenciado pelos pensamentos de Naruto, Konohamaru percebe que ele deve se esforçar para ser alguém de verdade, que não seja conhecido apenas como "o neto do Hokage" e que deve fazer sua própria história e construir seu próprio nome.

### EPISÓDIO 03 - Sasuke e Sakura: Amigos ou Inimigos?

Para obter oficialmente o posto de Genin (nome dado aos ninjas de classe baixa), Naruto é colocado em uma equipe, de número 7, junto de Sakura Haruno (uma brilhante ninja pela qual Naruto é apaixonado) e Sasuke Uchiha (membro de um famos clã que viu seus pais serem assassinados pelo seu irmão e que hoje clama por vingança). Percebemos, então, a relação existente entre os três: a popularidade de Sasuke faz com que o mesmo seja adorado por Sakura e odiado por Naruto. O jovem, por sua vez, mostra total indiferença quanto aos dois, querendo apenas tornar-se mais forte para alcançar seus objetivos.

### EPISÓDIO 04 - Aprovado ou Reprovado? Um Teste de Sobrevivência

O time sete encontra-se com seu novo professor, Kakashi Hatake, um poderoso ninja que irá acompanhar o processo de treinamento dos jovens. Kakashi que possui o nível Jounin (também conhecido como nível alto dos ninjas) propõe um desafio aos garotos, sendo Naruto o primeiro a ser derrotado pelo mestre.

### EPISÓDIO 05 - Você Falhou! A Decisão Final de Kakashi

Sasuke, muito embora mais forte que Naruto, parte para cima de seu mestre e é facilmente derrotado. Sakura também o é, sendo enganada pelo experiente ninja que lhe aplica um genjutsu, enquanto ela tenta atrair a afeição de Sasuke. Naruto então é pego tentando roubar os lanches, que segundo o professor só deveriam ser comidos caso o desafio fosse ganho. Kakashi diz então que os três deveriam trabalhar juntos, porém não deveriam alimentar Naruto em hipótese nenhuma. Após isso e longe da presença de seu professor, Sasuke diz que eles deveriam dar a comida a Naruto, e Sakura acaba concordando. O professor reaparece os parabenizando por terem passado no teste: segundo os princípios ninjas, proteger um amigo é mais importante do que seguir regras.

### EPISÓDIO 06 - Uma Missão Perigosa: Uma Aventura no País das Ondas!

Após o time sete completar diversas missões, seus integrantes são chamados para fazerem a escolta de um senhor chamado Tazuna ao País das Ondas. No trajeto, o grupo é atacado por dois chunins inimigos, Enquanto Naruto entra em pânico, Sasuke mostra todas as suas fantásticas habilidades ninjas.

### EPISÓDIO 07 - O Assassino da Névoa

Após o ataque, Tazuna admite que a missão é bem mais perigosa do que se imaginava: o velho era um construtor de pontes que vinha tendo sua vida ameaçada por Gatou, um poderoso e rico criminoso, uma vez que ele vinha construindo uma ponte que ligasse o país ao continente como uma forma de reaquecer a fraca economia do local, prática essa que era contrária aos interesses do mafioso. O time sete decide então continuar a escoltar Tazuna e terminar a missão, mas o grupo é parado por Zabuza Momochi, um poderoso oponente.

### EPISÓDIO 08 - O Juramento de Dor

Kakashi, percebendo o alto nível de seu oponente decide usar seu Sharingan, uma habilidade capaz de copiar os ataques do oponente. Porém, com a guarda baixa ele é capturado por Zabuza em uma prisão de água. Embora o professor insistisse para que os jovens fossem embora do local, Naruto e Sasuke tentam libertá-lo. Usando as habilidades de copiação de Naruto e a técnina em shuriken de Sasuke, os dois conseguem acertar o inimigo, forçando-o a desfazer seu ataque que aprisionava Kakashi.

### EPISÓDIO 09 - Kakashi: o Guerreiro Sharingan

Kakashi e Zabuza finalmente continuam sua luta. Utilizando seu Sharingan, Kakashi copia o ataque do inimigo e o vence; porém, antes que ele pudesse lhe inferir seu golpe final, um misterioso mascarado ninja caçador aparece, atacando Zabuza e levando seu corpo embora.

### EPISÓDIO 10 - A Floresta do Chakra

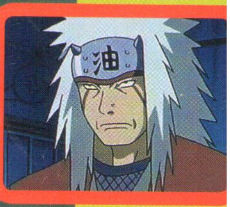
Após a dura batalha, Kakashi descansa na casa de Tazuna. Depois de acordado, ele conclui que Zabuza não estava morto, uma vez que havia várias incidências que levavam a crer que o ninja caçador não havia o matado: o mesmo não atingira pontos vitais da vítima nem acabara com o corpo no local do assassinato, ato comum entre os ninjas caçadores que são incumbidos de assassinar determinado traidor. O ninja caçador, então se revela sendo Haku, um subordinado de Zabuza. Preparando-se para uma nova batalha, grupo começa um novo treinamento que consiste na utilização correta do chakra.

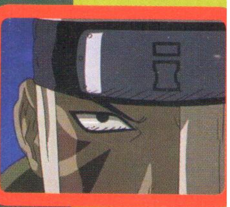
### EPISÓDIO 11 - A Terra Onde Uma Vez um Herói Viveu

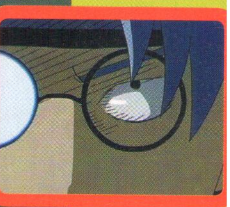
O treinamento consiste na concentração do chakra em determinada parte do corpo; assim, concentrando o chakra no pé o objetivo é subir pelas árvores sem encostar a mão nelas. Sakura facilmente cumpre sua tarefa, se destacando entre os demais com sua desenvolvida habilidade de controle sobre sua energia espiritual; enquanto isso, Sasuke e Naruto continuam seu treinamento. Durante o jantar, Sakura pergunta ao velho Tazuna sobre uma foto rasgada na qual ela viu que Inari (neto do velho) observava com ar de tristeza. O homem lhe explica que a pessoa que originalmente estava naquela parte que faltava da foto era Kaiza, um ídolo de Inari, e um verdadeiro herói da vila, que fora morto por Gatou. A morte do homem havia destruído qualquer esperança que ainda restara naquele vilarejo. Naruto por sua vez, continuava seu treinamento com grande determinação.

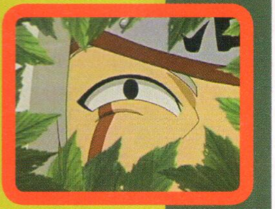
### EPISÓDIO 12 - A Batalha na Ponte! Zabuza Retorna!

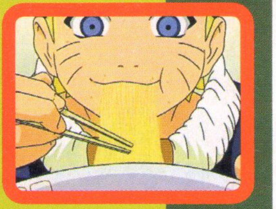
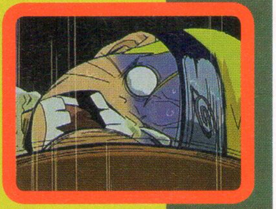
Na floresta, durante seu treinamento, Naruto encontra Haku, sem o reconhecer como sendo o ninja caçador de antes. Os dois discutem sobre seus sonhos, e Haku então diz que uma pessoa só se torna realmente forte quando ela está protegendo alguém que ama. Finalmente, Sasuke e Naruto terminam seu treinamento, porém Inari diz que todo aquele treinamento era sem propósito, o que causa indignação por parte de Naruto. Muito embora os dois

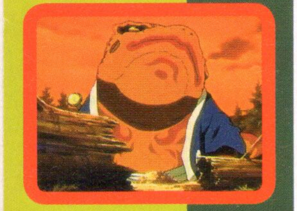










houvessem discutido, Kakashi conforta Inari, dizendo ao garoto que Naruto gostaria que ele confiasse mais nas pessoas e fosse mais esperançoso e corajoso. Na manhã seguinte, Kakashi, Sasuke e Sakura escoltam Tazuna ao trabalho, mas chegando na ponte, eles encontram os trabalhadores inconscientes. Enquanto a neblina se torna mais densa surgem Zabuza e o ninja mascarado Haku.

### EPISÓDIO 13 - O Jutsu Secreto de Haku: Espelhos de Cristais de Gelo!

Na casa de Tazuna, dois dos capangas de Gatou aparecem para raptar Tsunami, a mãe de Inari. O garoto tenta salvar sua mãe, mas é salvo por Naruto que chega e derrota os inimigos, e parte para a ponte em busca de seus amigos. Enquanto isso, Sasuke luta contra Haku, tendo o primeiro uma vantagem de velocidade, decorrente do seu treinamento. Haku então prende Sasuke em uma armadilha feita de espelhos de gelo.

### EPISÓDIO 14 - O Ninja Número um Hiperativo e Cabeça-Oca entra na Briga!

Naruto chega na ponte e aplica um golpe furtivo em Haku. Embora Zabuza tente parar o jovem ninja, ele é interrompido por Haku que pede que deixe que ele derrote o inimigo. Zabuza concorda e Naruto entra na armadilha de gelo a fim de salvar seu amigo, mas acaba caindo no mesmo truque.

### EPISÓDIO 15 - Visibilidade Zero: o Sharingan Desvendado

Naruto e Sasuke tentam destruir os espelhos, mas sem sucesso. Kakashi fica perplexo com tal ataque, e acaba revelando novamente seu Sharingan a fim de salvar os garotos. Zabuza, porém, diz estar preparado para lutar contra o ninja copiador, uma vez que a névoa está ao seu favor, o que lhe permite esconder nela e que seu golpes não sejam vistos pelo inimigo.

### EPISÓDIO 16 - O Selo Rompido

Tanto Naruto quanto Sasuke encontram-se bastante machucados pela luta que tiveram contra o misterioso inimigo. Porém, Sasuke, como um membro do clã Uchiha finalmente revela seu próprio Sharingan. Haku, percebendo o perigo de continuar aquela luta por muito mais tempo ataca Naruto, que é defendido por Sasuke que usa seu próprio corpo como escudo. O jovem acaba dando sua vida ao amigo, que percebendo o ato nobre do mesmo explode em fúria e parte para cima do inimigo, revelando o enorme chakra da raposa demônio de nove caudas.

### EPISÓDIO 17 - Passado Branco: a Ambição Escondida

Kakashi ao sentir o chakra do demônio raposa que emanava de Naruto decide terminar a luta o mais rápido possível. Com seu novo poder, Naruto vence facilmente Haku, que tem sua máscara quebrada revelando-se o garoto que outrora Naruto havia encontrado na floresta e trocado pensamentos e determinações. Haku pede a Naruto que o mate, já que o mesmo não serve de nada para Zabuza. Enquanto isso, Kakashi invoca um grande número de cães que prendem Zabuza, impossibilitando o mesmo de se mover. Desse modo, ele prepara para lhe inferir um golpe mortal.

### EPISÓDIO 18 - As Armas Conhecidas como Shinobi

Na vila, Inari, tocado pelas palavras de Naruto, convence os moradores a se unirem e lutarem contra Gatou, para desse modo poderem salvar a vila. Enquanto isso, o ninja (Naruto) concorda em matar Haku, que instantaneamente pára Naruto. Daí Haku segue para o local onde estavam Kakashi e Zabuza. Em um ato de auto-sacrifício, Haku entra na frente de Zabuza, salvando a vida do seu amigo do golpe mortal aplicado por Kakashi. Porém, antes que a batalha pudesse terminar, Gatou aparece com seus capangas e revela que irá matar todos aqueles que estavam presentes e que não passavam de pessoas inúteis.

### EPISÓDIO 19 - O Demônio na Neve

Após aprender com Haku e com sua morte, Naruto repreende Zabuza por sua indiferença em relação ao amigo que dera sua vida por ele. Zabuza percebendo sua derrota, cai em lágrimas. Arrependendo-se do ato cometido com aquele povo, ele mata Gatou, recebendo vários golpes fatais. Quando Zabuza perece, Sasuke acorda, percebendo que Haku não tinha a intenção de matá-lo, mas apenas de desacordá-lo. A ponte finalmente é completa e o time sete deixa o local. Tazuna, então, anuncia que a ponte se chamará Grande Ponte Naruto, em homenagem ao pequeno ninja que com sua força conseguiu mudar o coração de toda a vila.

### EPISÓDIO 20 - Um Novo Capítulo Começa: o Exame Chunnin

Sakura e Naruto encontram Konohamaru e conhecem seus novos amigos, Moegi e Udon. Após insultar Sakura, Konohamaru corre tentando salvar sua vida da fúria da garota, mas ele acaba esbarrando em Kankuro, um misterioso garoto. A irmã do garoto, Temari, aparece e tenta o impedir de fazer algo, mas o mesmo não de importa, ameaçando Konohamaru. Sasuke então aparece e salva o pequeno ninja da Aldeia da Folha acertando Kankuro com uma pedra. Kankuro se preparava para contra-atacar quando outra misteriosa figura aparece, ordenando-o que parasse: Gaara do Deserto.

### EPISÓDIO 21 - Identifique-se! Novos e Poderosos Rivais

Todos os presentes ficam assustados com a repentina aparição de Gaara. Os ninjas da Aldeia da Vila ordenam que os desconhecidos se identifiquem e mostrem suas autorizações. Eles se revelam sendo genins de Sunagakure, a Aldeia Oculta da Areia, e que estavam ali para participar do exame Chunin, espécie de teste para serem promovidos a um nível ninja mais elevado. Após o incidente, Kakashi informa que os três membros do time sete haviam sido indicados para prestarem o exame. Assim que chegam ao local do Exame Chunin, os jovens encontram-se com Rock Lee e os membros de sua equipe, genins da folha mais experientes. Lee pede a Sakura que ela seja sua namorada; a garota recusa, distancia-se do local, acompanhada por seus amigos da equipe.

### EPISÓDIO 22 - O Desafio Chunnin: Rock Lee Contra Sasuke

Após o encontro, Rock Lee aparece novamente, desafiando Sasuke Uchiha para uma batalha. Sasuke recusa, mas após ver a força do oponente - que facilmente derrota o intrometido Naruto — ele decide lutar. Sasuke, mesmo usando seu Sharingan percebe que o mesmo não garante bons resultados contra os ataques corporais do inimigo, uma vez que o mesmo é infinitamente mais veloz que ele. Porém, antes que qualquer grande dano fosse causado a Uchiha, Might Guy, um poderoso jounin que se autoproclama o eterno rival de Kakashi e professor de Lee aparece e pára o ataque de seu aluno. Lee é levado embora e então a equipe sete continua indo ao seu destino.

### EPISÓDIO 23 - A Batalha Genin: os Nove Novatos se Encontram

Após chegar no local da primeira fase do exame chunin, a equipe sete, composta por Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiha e Sakura Haruno encontram os membros do time dez, Ino Yamanaka, Shikamaru Nara e Choji Akimichi, e os membros do time oito, Shino Aburame, Hinata Hyuga e Kiba Inuzuka. Os nove jovens foram os únicos genins recém-formados, indicados por seus mestres para prestarem o exame chunin, devido à grande

, anuncia
aruto, em
sua força
ila.

omeça: o

amaru e
i e Udon.
e tentando
ele acaba
garoto. A
o impedir
importa,
aparece e
acertando
preparava
osa figura
Gaara do

e

m a repen-
eia da Vila
entifiquem
e revelam
Oculta da
do exame
romovidos
incidente,
o time sete
o exame.
Chunin, os
s membros
xperientes.
amorada; a
mpanhada

Rock Lee

novamente,
a batalha.
o oponente
aruto — ele
Sharingan
s resultados
o, uma vez
oz que ele.
dano fosse
roso jounin
e Kakashi e
que de seu
equipe sete

love

e do exame
por Naruto
uno encon-
Yamanaka,
s membros
yuga e Kiba
icos genins
us mestres
do à grande

capacidade apresentada pelos mesmos desde o início de seus treinamentos. O grupo conhece, então, o veterano Kabuto Yakushi, que lhes oferece informações sobre os demais competidores e os advertem sobre os poderosos ninjas do som e acaba sendo atacado por um deles. Antes que a luta pudesse progredir, Ibiki Morino aparece junto de diversos chunins.

**EPISÓDIO 24 - Ligue os Motores! A Prova Chunnin Começa**

A primeira fase do exame eventualmente começa. Cada candidato toma um lugar e Ibiki lhes explica que a primeira fase do exame será um teste escrito. Caso alguém fosse pego colando, tal ato representaria uma perda de pontos para toda a equipe que seria desqualificada. Porém, muitos percebem que pela própria complexidade do teste, colar seria necessário. Enquanto alguns eram desqualificados por serem pegos colando, outros conseguiam fazer tal ação com grande cautela, utilizando suas habilidades especiais. Naruto, porém não havia percebido que deveria colar. Embora Hinata estivesse do seu lado lhe passando as respostas, ele se nega a aceitá-las por receio de que ambos fossem desqualificados. Ele então põe todas as suas esperanças na última questão, que só seria dita 15 minutos antes do fim do exame.

**EPISÓDIO 25 - A Décima Questão: Tudo ou Nada!**

A última questão se revela como sendo uma escolha — fique e corra o risco de ser desqualificado para sempre do exame caso não consiga respondê-la, ou deixe o exame e seja automaticamente desqualificado. Vários times deixam a sala, pelo medo de não conseguirem resolver tal questão. Sakura hesita em fazê-lo, uma vez que ela tem receio de que Naruto nunca mais poderá se tornar um ninja de nível superior, porém o inspirado garoto diz ao examinador que ele não tinha medo, o que dá coragem a todos os ninjas restantes. Ibiki finalmente revela que a questão em si fora um teste, e aqueles que ficaram já haviam passado para a segunda fase automaticamente. O intuito do teste era fazer com que os ninjas acreditassem em si mesmos e fossem até o final. As equipes restantes são apresentadas a sua nova instrutora, Anko Mitarashi, que os leva para a Floresta da Morte.

**EPISÓDIO 26 - Reportagem Especial: ao Vivo da Floresta da Morte!**

O último episódio desta temporada antecede os acontecimentos da segunda fase do exame chunin, e narra uma entrevista feita por Konohamaru e seus amigos aos membros da equipe sete, funcionando como uma recapitulação dos episódios anteriores.

**EPISÓDIO 27 - A Segunda Etapa do Exame Chunin: a Floresta da Morte**

Continuando o Exame Chuunin, os ninjas que passaram para a segunda fase agora são levados ao novo local de treinamento: A Floresta da Morte. Anko, a ninja responsável por esta etapa do exame informa aos candidatos o procedimento do teste: a cada grupo seria dado um pergaminho, o do Céu ou o da Terra, e o objetivo era que cada grupo adquirisse o outro pergaminho que ele não possui. Este pergaminho deveria ser obtido através de lutas contra os demais oponentes dentro da Floresta da Morte. O objetivo era travar lutas entre os grupos, a fim de que sobrem apenas os mais poderosos e cautelosos que sejam capazes de proteger aquilo que lhes é confiado. O time de Naruto adentra a floresta, e é atacado quase que imediatamente.

**EPISÓDIO 28 - Devorar ou ser devorado: Pânico na Floresta**

Sasuke propõe que para que ninguém se passe por um deles novamente, quando se desencontrassem deveriam repetir certo poema, para que os outros tenham certeza de que se trata do amigo. Uma grande rajada de vento separa os três. Sasuke e Sakura continuam perto, mas Naruto é mandado para longe. O ninja Uchiha exige que Sakura declame o poema, para se certificar de que se tratar de sua amiga de verdade e a garota cumpre o exigido. Já Naruto, quando retorna também declama o poema inteiro. Sasuke o reconhece, então, como um impostor, uma vez que o verdadeiro Naruto nunca conseguiria se lembrar do poema todo. Antes mesmo de que a luta começasse, Sasuke e Sakura têm visões de suas próprias mortes, o que os deixa atordoados. Sasuke consegue fugir com Sakura, mas é perseguido pelo inimigo. Enquanto isso, Naruto já havia sido atacado por uma imensa cobra, e então consegue chegar a tempo de ajudar seus amigos.

**EPISÓDIO 29 - O Contra-ataque de Naruto: Nunca Desista!**

Após a aparição de Naruto, Sasuke se mostra disposto a entregar o pergaminho ao inimigo, uma vez que o mesmo se encontra em um patamar muito mais elevado do que os três integrantes do grupo sete. Mas antes que ele pudesse fazer isso, Naruto lhe toma o pergaminho, dizendo que aquele não era o verdadeiro Sasuke, uma vez que este nunca tomaria tal atitude, desistindo tão facilmente. Naruto começa a lutar contra o ninja inimigo, mas quando o ninja o reconhece como portador do demônio raposa ele sela seu chakra para que o golpe não pudesse ser usado, deixando Naruto inconsciente. Porém, as palavras do jovem ninja reanimam Sasuke, que volta para a batalha.

**EPISÓDIO 30 - O Sharingan Renascido: Jutsu Chama do Dragão!**

Sasuke e o ninja inimigo começam sua luta. Uchiha ataca o oponente na face com um jutsu de fogo; para a surpresa de todos, de baixo de seu rosto o misterioso ninja possuía outra face, que permanecera totalmente intacta. O oponente estende seu pescoço e morde Sasuke, deixando-lhe uma marca amaldiçoada e revelando-se ser Orochimaru, parte em seguida. Anko encontra Orochimaru, que descobrimos ser seu antigo professor. A ninja o ataca com a inteção de matar, mas não alcança sucesso.

**EPISÓDIO 31 - A Promessa do Sombrancelhudo**

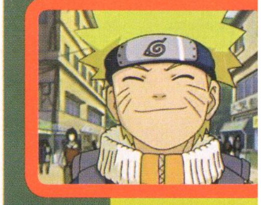
Sakura cuida de seus amigos, ambos ainda inconscientes desde a luta contra Orochimaru. Os três genins do Som que haviam atacado Kabuto no começo do exame e que haviam sido mandados por Orochimaru para matar Sasuke observam os jovens escondidos, e decidem atacar Sakura. Embora a ninja houvesse implantado diversas armadilhas para manter longe os inimigos, os oponentes conseguem se desviar deles e se organizam para o ataque. Então, Rock Lee aparece para proteger sua amiga Sakura. Ao usar seu poderoso ataque Front Lótus, que se mostra sem efeito, Lee cai inconsciente.

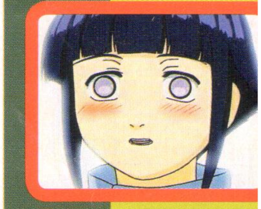
**EPISÓDIO 32 - Sakura Floresce**

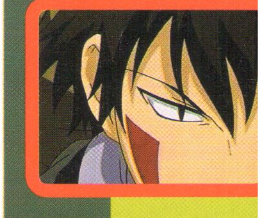
Com Lee inconsciente, Sakura decide lutar sozinha. Uma genin do Som, Kin Tsuchi, lhe segura pelo cabelo e a ridiculariza por gastar tanto tempo com beleza e com aparência ao invés de se tornar uma ninja de verdade. Sakura, em uma posição de maturidade corta seu próprio cabelo para ficar livre de sua oponente. Uma vez liberta, Sakura trava sua luta contra Zaku Abumi, mas este rapidamente ganha vantagem sobre a jovem ninja. Movidos pela determinação de Sakura, o time 10 que estava escondido assistindo à luta entra no campo de batalha e ajuda sua amiga, lutando contra os genins do Som.

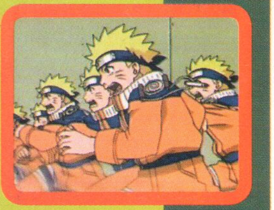
**EPISÓDIO 33 - Formação de Batalha: Ino-Shika-Cho!**

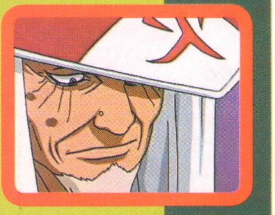
O time 10 começa a lutar contras os genins do Som, cada um usando suas

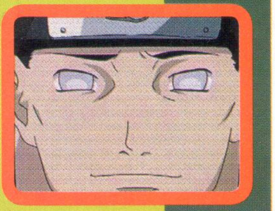


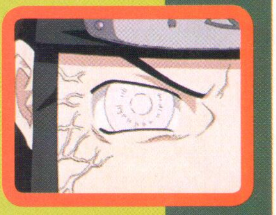


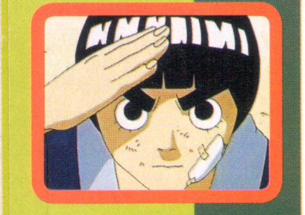












técnicas únicas de batalha. Mas os inimigos acabam ganhando vantagem, quando finalmente Sasuke acorda, possuída pelo selo amaldiçoado de Orochimaru. Com Sasuke mais poderoso por causa do selo, Zaku é facilmente derrotado, mas o mesmo é parado por Sakura antes que seu amigo pudesse matar o ninja inimigo. Os genins do som deixam seu pergaminho e fogem do local.

### EPISÓDIO 34 - Akamaru se Assusta: a Terrível Força de Gaara

Enquanto os times 7, 10 e o time Guy se recuperam, o time 8 observa uma luta travada entre a equipe de Gaara do Deserto genins da Chuva. Esses últimos são cruelmente mortos pelos primeiros. Quando Gaara percebe a presença dos intrusos da equipe 8 e prepara-se para atacá-los, seu irmão pede-lhe para que ele os deixe em paz, afinal, eles já haviam conseguido o que desejavam. O time de Gaara bate o recorde como a equipe que mais rapidamente voltou à torre em posse dos dois pergaminhos, e mais incrivelmente ainda, chegam à torre sem nenhum tipo de arranhão.

### EPISÓDIO 35 - O Segredo do Pergaminho: Não é Permitido Bisbilhotar

Kabuto Yakushi, separado de seu time acompanha o time sete até a torre no centro da floresta. No caminho, eles são atacados por um genjutsu desorientador aplicado pela equipe de genins da Chuva que Sasuke tinha anteriormente derrotado. Assim que eles percebem que não estão chegando ao centro da floresta, são atacados por um grande número de clones de ninjas.

### EPISÓDIO 36 - Clone X Clone: os Meus São Melhores Que os Seus!

A equipe de Naruto finalmente percebe que eles estão em outro genjutsu. O ninja cria diversas cópias de si mesmo e trava uma árdua luta contra os clones dos nijas que estavam em seu caminho. Quando os genins da Chuva acreditavam que o time sete encontrava-se cansados da batalha, são encurralados por Sakura, Sasuke e Kabuto. Depois de certo esforço, Naruto acaba por os derrotar em definitivo, conseguindo o pergaminho que lhes faltavam. Ao chegar na torre, a equipe sete encontra-se com a equipe de Kabuto. Após eles se separarem, Kabuto repassa todas as informações para Orochimaru sem que a equipe de Naruto nem ao menos desconfie de que Orochimaru não passa de um traidor.

### EPISÓDIO 37 - O s Nove Genins Juntos Novamente

Ao chegar na torre, o time sete abre seu pergaminho, que invoca seu antigo professor Iruka, que lhes informa que eles conseguiram cumprir a segunda fase da prova a tempo. Observando o crescimento ninja de cada um, ele permite que os três amigos adentrem a sala principal, onde encontram os times que haviam completado a prova: equipe 8, equipe 0, equipe Guy, a equipe de Gaara do Deserto, a equipe de Kabuto, e a equipe dos genins do Som. O Terceiro Hokage fala brevemente sobre o exame Chuunin e deixa o restante da prova a cargo de Hayate Gekko.

### EPISÓDIO 38 - Restringindo o Campo: Eliminação Por Morte Súbita!

Hayate informa aos participantes que, incrivelmente, aquele ano um grande número de participantes havia conseguido passar por aquela fase do exame, e que por isso uma série de preliminares com batalhas um contra um seria feita, a fim de selecionar um menor número de ninjas. Kabuto decide largar o exame, e as preliminares começam com a luta de Sasuke Uchiha versus Yoroi Akado.

### EPISÓDIO 39 - O Ciúme do Sobrancelhudo: o Nascimento de Shishi-rendan!

Sasuke começa sua luta contra Yoroi, mas é prejudicado por não poder usar seu chakra, com medo de que o selo amaldiçoado fosse novamente ativado. A habilidade de Yoroi de absorver chakra lhe dá certa vantagem, mas Sasuke usa uma nova técnica taijutsu (batalha corporal) chamada The Lion Combo, que lhe dá a vitória. Kakashi leva Uchiha para um lugar escondido para que aquele selo fosse escondido, e lá ele encontra Orochimaru. Enquanto isso, na torre, Shino Aburame começa sua luta contra Zaku Abumi.

### EPISÓDIO 40 - Situação Explosiva: Kakashi Versus Orochimaru!

Kakashi ameaça Orochimaru de morte, mas o inimigo não se abala com tal ameaça. Orochimaru, então, parte, deixando Kakashi aterrorizado. Enquanto isso, Shino e Zaku continuam sua batalha, sendo o primeiro o vitorioso com a ajuda de seus insetos que se alimentam de chakra. A próxima batalha é anunciada, revelando Kankuro e Misumi Tsurugi como próximos oponentes.

### EPISÓDIO 41 - Embate de Kunoichi: as Rivais Lutam a Sério!

Kankuro facilmente vence a batalha, usando seu boneco marionete, que se mostra como uma mortal arma. A quarta luta anunciada é entre as amigas Sakura e Ino Yamanaka. Após uma fervorosa troca de insultos, elas se lembram dos momentos de quando eram mais jovens e amigas, e de quando decidiram se tornarem rivais. A partir deste momento, a luta entra em um clima mais sério.

### EPISÓDIO 42 - A Melhor Luta: Shanaro!

Sakua e Ino estão igualmente machucadas, então, Ino tenta seu golpe de troca de mente, onde ela entra no corpo do inimigo. Ino consegue controlar o corpo de Sakura e se prepara para fazê-la desistir. Porém, as palavras de força de Naruto fazem com que o lado vencedor de Sakura desperte, conseguindo expulsar a ninja inimiga de sua mente. Com o aquecimento da luta entre ambas, o último golpe é dado, pondo as duas garotas em um empate e as desclassificando das finais.

### EPISÓDIO 43 - Uma Kunochi Assassina e um Temeroso Shikamaru

A próxima batalha é entre Temari e Tenten. Mesmo Tenten usando suas poderosas habilidades na invocação de armas, todos os danos são repelidos pelo grande leque de Temari, que derrota sua oponente. A próxima batalha é então definida entre Shikamaru Nara e Kin Tsuchi. Embora Kin aplique um golpe genjutsu, Shikamaru consegue aprisioná-la usa sua técnica de imitação das sombras, vencendo a batalha. A próxima batalha é anunciada: Naruto versus Kiba Inuzuka.

### EPISÓDIO 44 - A Participação de Akamaru! Quem é o Perdedor Agora?

Naruto começa sua luta contra Kiba em desvantagem, uma vez que seu oponente luta com seu cão, Akamru. Kiba e Akamaru ainda tomam pílulas que acabam por dobrar seus chakras, colocando Naruto em sensível situação.

### EPISÓDIO 45 - Hinata Envergonhada! O Golpe Secreto de Naruto

Usando sua técnica de transformação, Naruto engana Kiba e deixa seu cão, Akamaru inconsciente. Porém, Naruto ainda se mostra em desvantagem em comparação ao grande chakra de Kiba e a velocidade do oponente. Mas mesmo a diferença não abala Naruto, que vence a luta usando sua poderosa técnica de clones da sombra.

### EPISÓDIO 46 - Luta de Byakugan: a Determinação de Hinata

A próxima luta acontece entre Hinata Hyuga e Neji Hyuga, seu primo, que faz parte de uma das famílias do clã Hyuga. Neji intimida sua prima, quase a forçando a desistir, uma vez que falta autoconfiança na ninja. Cansado de tantos insultos, Naruto anima Hinata, dando-lhe apoio e dizendo-lhe que ela

, sendo o
s insetos
batalha é
i Tsurugi

**Rivais**

ando seu
na mortal
s amigas
osa troca
entos de
de quan-
rtir deste
s sério.

**!**

as, então,
onde ela
controlar
la desistir.
azem com
te, conse-
ente. Com
imo golpe
mpate e as

**a e um**

n. Mesmo
es na invo-
elidos pelo
oponente.
Shikamaru
um golpe
oná-la usa
vencendo
da: Naruto

**maru!**

desvanta-
m seu cão,
pílulas que
ndo Naruto

**! O Golpe**

ão, Naruto
nconscien-
esvantagem
e Kiba e a
a diferença
usando sua
a.

Hyuga e Neji
na das famí-
ma, quase a
utoconfiança
aruto anima
lhe que ela

---

deveria confiar mais em si mesma. Neji e Hinata se confrontam usando o estilo do clã Hyuga, além do poderoso ataque que utiliza o chakra para ferir o oponente internamente.

### EPISÓDIO 47 - O Fracassado Resiste!

Neji afirma que estava apenas brincando com Hinata, e aplica-lhe um poderoso golpe usando seu chakra, e obstruindo os canais internos de chakra de sua oponente. Hinata, por sua vez, inspirada pelas palavras de Naruto, se recusa a desistir. Ela diz a Neji que acredita que ele está sofrendo mais do que se ele estivesse lutando contra seu destino. Neji prepara-se para dar um golpe fatal, mas é parado por quatro junins que o observavam. Hinata cai por causa do esforço e por causa dos golpes que afetaram seu sistema cardíaco e Naruto vai lhe ajudar, jurando pelo sangue de sua amiga que iria se vingar de Neji.

### EPISÓDIO 48 - Gaara vs. Rock Lee: Explode o Poder da Juventude!

A próxima batalha tem início: Rock Lee contra Gaara. O golpe de Lee não causa nenhum dano a Gaara que usa uma parede de areia para se proteger, mas após o primeiro se livrar dos pesos que mantinham baixa sua velocidade, ele consegue agir mais rápido do que a capacidade de percepção da defesa oponente. Ele aplica em Gaara o poderoso golpe Lótus Primária, mas o máximo que consegue é causar danos a um clone feito de areia.

### EPISÓDIO 49 - A Força Oculta de Lee: o Secreto Jutsu Proibido

Gaara reaparece e ataca Lee, que está fraco após ter gastado suas forças usando a Lótus Primário. Lee se recupera ao abrir o Segundo Portão, o que chocou os junins que observavam a luta. O confronto contra Gaara continua com Lee abrindo o Terceiro e o Quarto Portão.

### EPISÓDIO 50 - O Quinto Portal: Nasce um Ninja Excepcional

A velocidade de Lee aumenta, conseguindo ultrapassar a barreira de defesa de seu oponente. Lee então abre o Quinto Portão e usa seu mais poderoso ataque, o Lótus Escondido. Porém, Gaara consegue sobreviver ao ataque, usando a areia como amortecedor para o ataque. Em fúria, o inimigo aplica um poderoso golpe no braço e perna esquerda do jovem ninja. Gaara prepara-se para estender o ataque para todo o corpo de Lee e aniquilá-lo, porém o mesmo é parado por Guy, que bloqueia o ataque salvando a vida de seu pupilo e deixando o ninja da areia totalmente frustrado. A última luta é anunciada entre os oponentes Choji e Dosu Kinuta.

### EPISÓDIO 51 - A Sombra na Escuridão: o Perigo Aproxima-se de Sasuke

Mesmo tendo elaborado uma estratégia, Choji facilmente perde a batalha, o que finalmente conclui as preliminares. Os nove genins qualificados são apresentados a seus oponentes e recebem um mês para descanso e treinamento. Porém, Kabuto prepara-se para matar Sasuke por ordem de Orochimaru, mas ele é parado por Kakashi que o força a se retirar. Após o acontecimento, Naruto encontra-se com Kakashi a fim de que seu professor o treine, porém para o desgosto de Naruto ele seria treinado por Ebisu.

### EPISÓDIO 52 - A Volta de Ebisu: o Treinamento Mais Duro de Naruto

Mesmo contra sua vontade, Naruto acaba por concordar em treinar com Ebisu. O treinamento se baseava no controle do chakra, algo que Naruto ainda não dominava. O treinamento começa com a etapa de andar sobre a água. Enquanto Naruto treinava, Ebisu acaba encontrando um velho homem que espiava as mulheres tomando banho. Ebisu, que tenta repreender o velhote, acaba levando um soco e ficando incapacitado de continuar treinando Naruto. O velhote era ninguém menos que Jiraya, um lendário ninja da ilha da Folha Oculta.

### EPISÓDIO 53 - Chegando logo! O Sannin Pervertido entra!

Depois, que Jiraiya acaba por nocautear Ebisu, deixando Naruto sem seu tutor, o velho Sannin decide treinar o pequeno ninja. Enquanto assiste ao treino do ninja, Jiraiya percebe que aquele se tratava do garoto com a alma da raposa de nove caudas. Após retirar o selo que Orochimaru pusera em Naruto, Jiraiya lhe explica sobre seus dois tipos de chakras, aquele normal e o chakra da Raposa Demônio, que poderia vir a ser muito útil futuramente.

### EPISÓDIO 54 - Diretamente ensinada pelo Sannin Pervertido! É a técnica de invocação!

Dentro da Vila da Folha, Dosu prepara uma emboscada para tentar matar Gaara; o ninja não imagina, porém, o grande poderio do guerreiro da Vila da Areia, e é assassinado por Gaara. De longe, Baki e Kabuto observam a cena e trocam informações sobre o plano de invasão de Konoha, que estava prestes a acontecer. Hayate Gekko, o ninja responsável pelas preliminares da terceira fase do exame Chunin ouve a conversa dos dois e é assassinado cruelmente. No outro dia, Naruto continua seu treinamento com Jiraiya, dessa vez tentando aprender a técnica de invocação dos sapos, uma das características que Jiraiya tentava transmitir ao jovem ninja. Porém, Naruto não consegue invocar nada além de um pequeno sapo, se comparado ao verdadeiro poderio daquela técnica.

### EPISÓDIO 55 - Sentimentos dolorosos! A flor única com um desejo nela

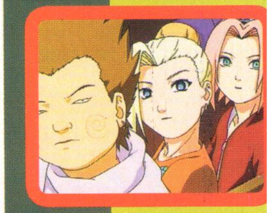
Sakura decide ir ao hospital visitar seu amigo Sasuke, mas chegando lá ela percebe que o mesmo havia fugido. Ainda no hospital, Sakura visita Rock Lee e fica frustrada com o que acontecera com o garoto — e como aquilo poderia acabar com seu sonho de se tornar um grande ninja. Mesmo muito machucado, Lee continua a treinar apenas com seus membros que não haviam sido danificados. Observando aquilo, Sakura fica sentimental e Lee acaba desmaiando de cansaço. Enquanto isso, Naruto continuava treinando sua técnica de invocação, mas sem sucesso.

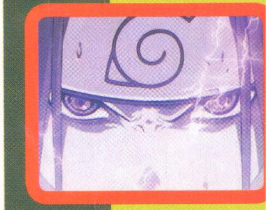
### EPISÓDIO 56 - Viver ou morrer!? Arriscando a vida de uma pessoa para dominar a técnica!

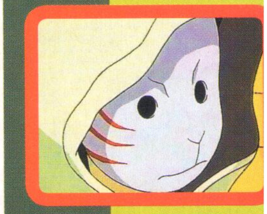
Ao perceber que o treinamento não mostrava resultado, Jiraiya decide tomar atitudes drásticas para que Naruto conseguisse usar de forma correta sua técnica de invocação. Sabendo que Naruto só conseguia liberar seu chakra da raposa demônio em situações de vida ou morte, o velho ninja joga o garoto em um abismo, em uma tentativa forçada para que ele libere seu poder. Naruto entra em seu subconsciente e conversa com a alma da raposa que estava trancafiada dentro de si. O demônio acaba ajudando Naruto, liberando seu poder nele e fazendo com que o grande sapo-rei Gamabunta fosse invocado, salvando a vida do garoto.

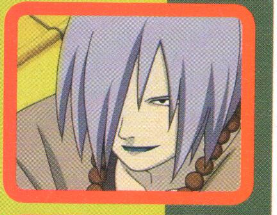
### EPISÓDIO 57 - Ele vôou! Ele pulou! Ele mergulhou! O Sapo Chefe entra!!

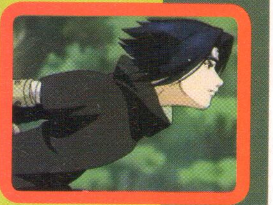
O poderoso sapo invocado por Naruto estava furioso de ter sido invocado sem nenhum motivo aparente, e não conseguia acreditar que aquele pirralho tinha o feito. Tentando demonstrar seu verdadeiro valor, Naruto o desafia para que ele tente retirá-lo de cima de sua cabeça. Gamabunta tenta de todas as formas fazer com que o garoto saia dali, mas não consegue. Dessa maneira, um Naruto exausto acaba por conquistar a confiança do poderoso sapo rabugento, que leva o garoto ao hospital para descansar.

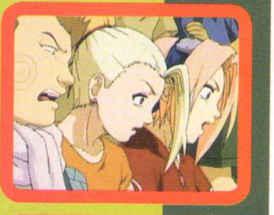


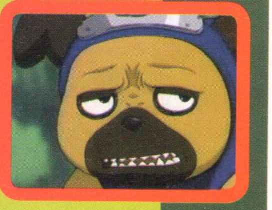












### EPISÓDIO 58 - A mão má se aproxima! O quarto de hospital é o alvo

Naruto acorda no hospital e percebe que Shikamaru estava ali do seu lado, e que tinha trazido uma cesta de frutas. Naruto descobre que Gaara estava no hospital, o que assusta os rapazes, uma vez que ele estava determinado a matar Rock Lee. Procurando pelo rival no prédio, Naruto e Shikamaru encontram Gaara prestes a golpear Lee inconsciente. Gaara fala de sua solidão, e se compara a Naruto, uma vez que ambos eram hospedeiros de espíritos de poderosos demônios, o que causava medo nas pessoas a sua volta. Quando o ninja da areia se prepara para matar Naruto e Shikamaru, Might Guy, o líder de Rock Lee surge e pára o inimigo.

### EPISÓDIO 59 - Mais furioso! Mais seletivo! Mais poderoso! A seleção final começa!

Finalmente chega o dia das finais, e Naruto se prepara para ir ao estádio. No meio do caminho ele se encontra com Hinata. A apaixonada amiga lhe diz frases de apoio, o que deixa o jovem ninja profundamente feliz. Naruto se despede de Hinata e quando chegava perto da arena, ele se encontra com Konohamaru que lhe mostra dezenas de atalhos para chegar até a arena. A cada atalho que os dois levavam eles se perdiam mais ainda e o tempo passava mais. Quase no tempo máximo permitido para a entrada dos concorrentes, Naruto finalmente chega à arena e se prepara para o torneio que começaria ali.

### EPISÓDIO 60 - Byakugan vs Kage Bunshin! Eu vou definitivamente vencer!!

A primeira batalha a acontecer é entre Naruto e Neji Hyuga, ninja este que o garoto tinha prometido há um mês atrás derrotar e vingar pelo sangue e nome de sua grande amiga Hinata. Os ataques taijustu de Naruto não mostram resultado, e então o ninja usa seus clones da sombra. Ao passo que Neji os destruía, Naruto invoca um maior número de clones.

### EPISÓDIO 61 - Ponto cego zero! Mais uma defesa absoluta

Naruto continua a criar mais clones da sombra. Neji por sua vez se mostra um forte adversário, e lança em Naruto um golpe que bloqueia o seu fluxo de chakra. Naruto, que não desiste da batalha, diz a seu oponente que ele deveria vencer esta luta por Hinata. Neji acaba por contar toda a história de seu clã Hyuga e por que tinha tanto ódio por ele: seu pai fora obrigado a dar sua vida pelo seu tio, pelo simples fato de não pertencer à família principal. A atitude do pai de Neji era a de salvar o clã, mas o acontecimento deixou grandes cicatrizes nas memórias de Neji. Dessa forma, o jovem membro do clã Hyuga volta a afirmar que no mundo todas as pessoas já possuem um destino, e que mudá-lo é impossível.

### EPISÓDIO 62 - A queda do poder escondido!

Naruto se mostra determinado a derrotar Neji e provar de uma vez por todas que cada pessoa escolhe seu destino. Ele então libera o chakra da raposa demônio de nove caldas, controlando-a e usando-a totalmente a seu favor durante a batalha, o que causa a surpresa de muitos ninjas presentes. Após uma colisão (e usando seu Jutsu do Clone das Sombras), Naruto é declarado vencedor, e diz a Neji que ele deveria parar de depositar tanto da sua vida no destino, que o que importava era apenas acreditar em si mesmo.

### EPISÓDIO 63 - Desqualificação? Perigo! Saindo do combinado! A batalha principal problemática

Quando Neji é levado para poder se recuperar, seu tio lhe conta a verdade por trás da morte de seu pai: na verdade, ele havia dado sua vida para salvar seu irmão, e não apenas um membro do clã principal. Ele lhe mostra a carta final de seu pai, e o quanto ele amava seu filho, depositando todas as suas esperanças em Neji. Enquanto isso, a batalha de Sasuke e Gaara é adiada, já que o primeiro ainda não havia chegado. Enquanto isso, a luta de Shino e Kankuro acontece, e o ninja da Vila da Folha sai como vencedor. A próxima luta entre Shikamaru e Temari por sua vez, estava prestes a começar.

### EPISÓDIO 64 - As nuvens são legais... O cara com vontade zero

A luta se inicia, e embora Shikamaru não estivesse nem um pouco animado, ele decide lutar por se recusar a perder para uma garota. Rapidamente o ninja analisa todo o campo e monta uma fantástica estratégia. Temari analisa o golpe de seu adversário, mas mesmo entendendo os mecanismos na qual ele se baseava, a ninja é surpreendida com a habilidade de seu adversário. Usando uma combinação de técnica e inteligência, Shikamaru "vence" a batalha, mas antes disso ele se rende, afirmando que já estava sem chakra, e que não via mais nenhuma motivação naquela luta.

### EPISÓDIO 65 - Briga! O momento que a folha e a areia se encontram!

Com a luta de Sasuke prestes a começar, o terceiro Hokage estipula um tempo limite, e o ninja acaba chegando em cima da hora, junto de seu mestre Kakashi Hatake. Enquanto isso, Gaara havia assassinado dois ninjas que haviam entrado em seu caminho, contratados por turistas que fizeram uma aposta, pretendendo matá-lo e dando a vitória a Uchiha.

### EPISÓDIO 66 - Uma hora direto! Sasuke fica selvagem! Especial

Com um poder avançado, fruto do treinamento que fizera, Sasuke usa técnicas taijutsu e sua grande velocidade como forma de conseguir penetrar na barreira de areia de Gaara e causar-lhe dano. A técnica usada por Uchiha é semelhante a de Rock Lee. Gaara, então, se envolve em uma esfera de areia, passando por uma transformação e determinado a matar seu oponente.

### EPISÓDIO 67 - Eu não estava atrasado por nada! Técnica secreta mais forte - Chidori é formado!!

Sasuke usa seu poderoso ataque Chidori (que havia aprendido durante seu treinamento com Kakashi) para tentar quebrar a esfera de Gaara e parar sua transformação. Nesse momento, Kabuto usa uma poderosa técnica que adormece todos que estavam no estádio, dando início dessa forma à Invasão de Konoha.

### EPISÓDIO 68 - A destruição da folha começa!

A invasão finalmente tem início. Orochimaru se revela como o kage da Vila da Areia, e que estava escondido ali o tempo todo. Uma barreira é criada entre o vilão e o terceiro Hokage, impedindo que outros interrompam a batalha que teria início ali. Enquanto isso, ninjas das vilas do som e da areia invadem Konoha por todos os lados. Kakashi instrui para que Sakura - que não havia sido afetada pela técnica sonífera - acordasse Naruto e Shikamaru, e fosse atrás de Gaara. Esse, por sua vez, havia sido levado por Temari e por Kankuro para longe do estádio, para que ele se recuperasse.

### EPISÓDIO 69 - Eu estive esperando por isso! É uma missão Rank A!

Naruto e Shikamaru acordam, e Kakashi invoca um cachorro falante, Pakkun, para auxiliá-los na busca por Sasuke que se iniciaria ali. Enquanto isso tem início à luta entre Orochimaru e o terceiro Hokage. O vilão usa uma técnica proibida, ressuscitando o primeiro e o segundo Hokage, obrigando-lhes a lutar contra o terceiro e contribuir dessa forma para a destruição de Konoha e para o maléfico plano de Orochimaru.

**EPISÓDIO 70 - O covarde número 1! É problemático, mas eu tenho que fazer isso!!**

Enquanto Sakura, Naruto, Shikamaru e Pakkun continuam a perseguir Sasuke, eles sentem que estão sendo seguidos por um grupo de ninjas do som. Shikamaru então se candidata a voltar e derrotá-los, para que a busca de Sasuke continua. Ao voltar, o inteligente garoto usa sua técnica de controle das sombras aliada a sua grande inteligência para prender os inimigos. Porém, ele percebe que só prendeu oito ninjas, e que um estaria ali, prestes a atacá-lo. Shikamaru consegue localizá-lo, mas sua falta de chakra acaba por "soltar" os ninjas inimigos, que se prepara para matá-lo. Felizmente Asuma Sarutobi, o mestre do ninja aparece, salvando seu pupilo.

**EPISÓDIO 71 - Incomparável na história! Uma batalha no nível Hokage**

Na batalha entre Orochimaru e o terceiro, o inimigo mostra seu grande poder, o que leva a Sarutobi a invocar Enma, seu velho aliado, um macaco poderoso que pode se transformar em bastão. Mesmo sendo de muita ajuda, Enma não é suficiente para que o terceiro Hokage consiga ficar à frente na batalha. Depois de descobrir que tanto o primeiro quanto o segundo Hokage não poderiam ser destruídos, Sarutobi toma conhecimento do verdadeiro processo do jutsu criado por Orochimaru: o da imortalidade. O vilão revela uma face jovial, e com ela o segredo de seu golpe, que é tomar o corpo de outras pessoas, para que desta forma ele viva para sempre.

**EPISÓDIO 72 - O erro do Hokage! O verdadeiro rosto por baixo da máscara**

Sasuke finalmente alcança os fugitivos ninjas da vila oculta da areia. Temari se propõe a enfrentar Uchiha, enquanto Kankuro e Gaara fugiam, mas é facilmente derrotada, e o ninja continua sua perseguição. Durante a batalha entre Orochimaru e o Hokage, o primeiro revela suas reais intenções: a de possuir o corpo de Sasuke Uchiha, realizando assim seus planos. Sarutobi remói o fato de não ter matado Orochimaru antes, e afirma que o mesmo erro não irá acontecer, e invoca todas as suas forças para que ele possa de uma vez por todas derrotar seu inimigo.

**EPISÓDIO 73 - Selo do Demônio Morto**

A batalha tem prosseguimento, e o terceiro Hokage faz com que seus clones usem a técnica de selamento do Deus da Morte, que sela as almas do primeiro e do terceiro Hokage. Sarutobi parte pra cima de Orochimaru, tentando fazer o mesmo com o vilão, e consegue até certo ponto, mas é impedido quando atacado por trás. Enquanto isso, Sasuke novamente alcança Gaara. Dessa vez, é Kankuro que fica para atrasar Sasuke enquanto Temari foge com Gaara, mas Shino surge e assume a luta contra Kankuro, fazendo com que o caminho para Sasuke esteja livre, e ele retorne à perseguição.

**EPISÓDIO 74 - Choque! A verdadeira forma de Gaara**

A batalha entre Kankuro e Shino tem início, enquanto Sasuke continua sua perseguição. Os adversários usam suas poderosas técnicas. Kankuro tenta envenenar Shino, enquanto este ataca seu oponente com seus insetos consumidores de chakra. A luta chega ao fim, com Shino como vencedor, mas ele acaba por desmaiar por causa do veneno que havia lhe atingido. Sasuke finalmente alcança Gaara, e os dois retornam a sua batalha.

**EPISÓDIO 75 - Excedendo o limite... Decisão do Sasuke!!**

A luta entre Sasuke e Gaara tem início. O ninja da Vila da Areia começa a sua transformação no demônio que ele abriga. Embora Sasuke o ataque lhe causando danos, a única coisa que ele consegue é aumentar a vontade de seu oponente de matá-lo. Impossibilitado de usar seu Chidori uma terceira vez, Sasuke sucumbe. Naruto, Sakura e Pakkun chegam, salvando seu amigo de um ataque feito por Gaara que poderia ter sido fatal.

**EPISÓDIO 76 - Um assassino na noite de lua**

Ao perceber a determinação de Sakura e Naruto em proteger Sasuke, Gaara cai em pensamentos e memórias, lembrando-se de sua difícil infância. O ninja lembra-se de seu tio Yashamaru, a única pessoa que realmente o amava. Porém, Yashamaru tinha apenas planos de matá-lo, uma vez que ele considerava Gaara o vilão por trás da morte de sua querida irmã, mãe do garoto. Gaara ainda criança cai em grande depressão e crise existencial, uma vez que não via motivos naquele duro sentimento chamado amor, o qual ele nunca presenciara.

**EPISÓDIO 77 - Luz e escuridão! O nome Gaara**

Gaara ainda imerso em suas duras lembranças, ele se lembra do dia em que Yashamaru tentou lhe assassinar, e como ele havia morrido. Gaara percebe que perdera a única pessoa que realmente amava, e a partir daí decide levar uma vida que se resumia matar outras pessoas. De volta à realidade, Gaara prende Sakura contra um tronco de uma árvore, apertando-a e se preparando para matá-la. Como forma de determinação, Naruto decide lutar contra Gaara pela segurança de seus amigos.

**EPISÓDIO 78 - Explosão! Essas são as crônicas ninjas de Naruto!!**

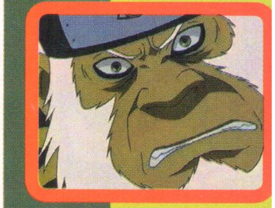
Naruto, que antes estava possuído por um sentimento de medo em relação a Gaara se mostra como curado de tal. Tocado pela determinação de salvar seus companheiros, Naruto enfrenta Gaara, que acaba por finalizar sua transformação em Shukaku, o demônio que estava adormecido dentro de si. Gaara, então, usa uma técnica para adormecer, deixando com que o espírito do demônio se apoderasse de seu corpo e, dessa forma, destruísse tudo que encontrasse no caminho. Como resposta, Naruto usa o chakra da Raposa Demônio para invocar Gamabunta. O sapo-rei informa-lhe que ele teria que acordar Gaara, para que o demônio que o possui não acabasse com tudo que ali existia. O poderoso sapo lhe explica que naquela forma era impossível de fazer com que Naruto se aproximasse de Gaara, e que ele então deveria se transformar em alguma coisa que possuísse patas. Naruto imagina a primeira imagem que lhe vem à cabeça, e Gamabunta se transforma na figura da raposa demônio de nove caldas. A batalha entre Gaara e Naruto tem início.

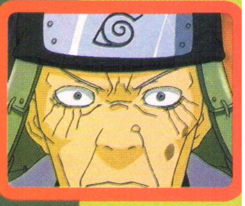
**EPISÓDIO 79 - Quebrando o limite! ~Luz e Escuridão**

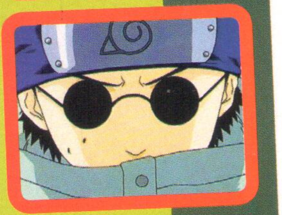
Após Naruto invocar o gigante sapo-guerreiro Gamabunta (que havia se transformado em uma raposa de nove caudas), Gaara é finalmente acordado e, posteriormente, derrotado pelo ninja. Enquanto isso, na vila de Konoha, os ninjas da Folha juntam esforços para impedir que a invasão se dê por completo. O terceiro Hokage ainda lutando contra Orochimaru percebe que não teria mais força suficiente para selar a alma de seu pupilo, e por isso decide congelar os braços do inimigo para que, desta maneira, o vilão não seja mais capaz de fazer jutsus. O terceiro acaba por falecer, recitando seu último provérbio.

**EPISÓDIO 80 - O Terceiro, para sempre...!!**

Ainda na floresta, Naruto ensina para Gaara que a verdadeira força de um ninja vem da vontade que ele possui de proteger seus amigos. E, desta maneira, o guerreiro da folha percebe que Gaara possui um tenebroso passado, o que explica seu gênio forte, mas que aquilo deveria ser mudado. Gaara, percebendo as verdades ditas pelo inimigo pede perdão a Kankuro e Temari, e retorna à vila da Areia. Enquanto isso, Konoha chora pelas preciosas perdas - em especial o terceiro Hokage, que se sacrificara visando única e exclusivamente a proteção de seu povo.







### EPISÓDIO 81 - Voltando para casa na névoa da manhã

O poderoso sannin Jiraiya é procurado pelos grandes sábios de Konoha para que ocupasse o cargo de quinto Hokage, já que o terceiro havia falecido. O ninja recusa a oferta, explicando que Tsunade era quem deveria ocupar o posto. Jiraiya, então, se oferece para procurar Tsunade, levando Naruto junto, naquilo que poderia ser chamado de um pequeno 'treinamento'. Enquanto isso, Itachi Uchiha e Kisame Hoshigaki aparecem na aldeia de Konoha e iniciam uma batalha contra Kurenai e Asuma. Tendo o inimigo a vantagem, a batalha é interrompida com a chegada de Kakashi.

### EPISÓDIO 82 - Sharingan vs Sharingan

Kakashi inicia sua batalha contra Itachi, pondo de cada lado do campo de batalha um poderoso Sharingam. O ninja copiador indaga ao inimigo qual motivo havia levado-os até Konoha, e este lhe explica que ambos estavam atrás de Naruto. Por suposição, Kakashi chega percebe que eles estavam na verdade atrás do espírito demoníaco do garoto, provavelmente a mando da organização Akatsuki. Ao perceber que Kakashi sabia demais, Itachi dá a ordem para que Asuma e Kurenai fossem mortos, e Kakashi, levado. Porém, com a chegada de Might Guy, a luta é encerrada e os inimigos fogem, já que não tinha em mente iniciar uma guerra, mas apenas cumprir parte de sua estratégia.

### EPISÓDIO 83 - Oh, não! O problema de mulher do Jiraya, o azar de Naruto

Guy, Asuma e Kurenai levam Kakashi inconsciente para descansar, enquanto decidem se devem ou não contar a Sasuke a rápida visita de seu irmão. Uma vez que o garoto descobre do ocorrido, ele começa uma busca incessante por Naruto, já que Uchiha também sabia que seu irmão estava atrás do ninja loiro. Naruto e Jiraiya, por sua vez, estão em uma casa de banho, quando o primeiro é abordado pelos dois vilões que vinham procurando-o.

### EPISÓDIO 84 - Grite Chidori! Grite Sasuke!

Enquanto os dois membros da Akatsuki decidem qual a melhor maneira de levar Naruto, Sasuke chega, iniciando uma nova batalha contra o irmão. O jovem Uchiha usa seu poderoso Chidori, que se mostra totalmente inútil. Naruto também acaba por padecer frente ao grande poder do inimigo, mas antes de tomar qualquer conclusão, Jiraiya chega para impedir o ataque.

### EPISÓDIO 85 - Pequeno irmão idiota. Xingue, odeie!

Jiraiya se prepara para lutar contra os dois membros da Akatsuki, mas o ódio de Sasuke faz com que o jovem ninja avance sobre o irmão. Após Itachi derrotá-lo, Jiraiya reassume a batalha, forçando os oponentes a fugir. Might Guy aparece e leva Sasuke de volta para Konoha, reafirmando a Jiraiya e Naruto que ambos continuem em busca de Tsunade e desta forma exista uma esperança de que Lee seja curado, já que a ninja é uma das maiores peritas em técnicas médicas de todo o mundo.

### EPISÓDIO 86 - Treinamento começa! Eu vou ficar mais forte!

Ao continuar a busca por Tsunade, Jiraiya também dá início ao treinamento de Naruto. o velho ninja ensina ao garoto os princípios básicos da técnica do Rasengan. Assim, Naruto deveria estourar uma bola cheia de água apenas provocando a agitação em seu interior com o uso do chakra. O que a princípio parece fácil se torna uma difícil etapa para Naruto.

### EPISÓDIO 87 - Vontade!!! Estoure o balão de água

Ao ver que o treinamento não apresentara nenhum resultado, já que o balão de água continuava intocável, Naruto promete a Jiraiya que ele irá dominar o jutsu em apenas três dias. Jiraiya explica ao garoto que tal proeza seria impossível, e conta que o próprio criador da técnica, o quarto Hokage, havia demorado três anos para desenvolvê-la. Jiraiya ainda conta para Naruto que estourar o balão de água era apenas um dos três passos para se aprender o Rasengan.

### EPISÓDIO 88 - A marca e a bandana da Folha

Naruto consegue passar da primeira etapa ao perceber que usando as duas mãos ele conseguia controlar maior quantidade de chakra em seu jutsu. O segundo passo, no entanto, seria fazer o mesmo, porém com uma bola feita de material mais duro e que exigiria, portanto, maior força. Jiraiya desenha na palma da mão de Naruto uma folha, para que o ninja pudesse concentrar seus poderes ali e então controlar o jutsu. Enquanto isso, Tsunade, uma beberrona de meia-idade e jogadora assídua, dá as caras, pressentindo algo de ruim e encontrando seu velho parceiro de missões e o vilão mais procurado de Konoha, Orochimaru.

### EPISÓDIO 89 - Ondulação

Orochimaru pede a Tsunade que a ninja cure seus
braços que haviam sido amaldiçoados pelo terceir
Hokage. A ninja, uma das maiores especialista
em técnicas médicas do mundo, não vê motivo
para ajudar o velho parceiro, mas sua opini
acaba mudando quando esse lhe diz que poder
caso esteja curado, reviver seu falecido irm
Nawaki, e seu antigo namorado Dan. Deixando
poderosa ninja abatida e em estado de melancoli
Orochimaru parte, dando a Tsunade uma sema
para que ela tomasse uma decisão a respeit
Enquanto isso, Naruto começa a terceira parte
seu difícil treinamento.

### EPISÓDIO 90 - Explosão nervosa! Eu não vou te perdoar

Naruto e Jiraiya encontram Tsunade em um ba
expressam a ela a vontade da vila de tê-la com
nova Hokage. A ninja, desiludida há muito tem
recusa a oferta, dizendo que qualquer pes
que aceitasse tal cargo seria um completo idi
Naruto, que fica inconformado com as pala
da mulher, desafia-a para uma batalha, e mes
sendo infinitamente mais fraco que a ninja
cabelos loiros, parte para o ataque com parte
Rasengan que havia aprendido, em tão po
tempo, para a surpresa de todos.

### EPISÓDIO 91 - O tesouro do Primeiro Hoka
### O colar que traz a morte

Tsunade, ao ver que o golpe se tratava do p
roso Rasengan, o desvia para o chão, me
levando em conta que aquele emanado por N
ainda estava incompleto. A ninja, então, faz
aposta com Naruto: caso em uma semana o
conseguisse dominar a técnica, ela daria
seu valioso colar - que vale em dinheiro um
incalculável; caso ele não conseguisse, Ts
ficaria com todo o dinheiro dele. Aceita
aposta, Naruto continua com seu treinam
enquanto Tsunade explica a Jiraiya a pro
feita por Orochimaru. O velho sannin d
caso ela aceite a proposta do inimigo, e
obrigado a matá-la.

### EPISÓDIO 92 - SIM ou NÃO! A resposta d
### Tsunade

Naruto continua seu difícil treinamento, e
de uma semana, o ninja perece de fadiga,
sibilitado de continuar. Tsunade que obs
o treinamento por de trás dos panos, pe
incrível similaridade entre Naruto e seu
seu namorado, especialmente pela dec
todos eles de nunca desistirem de suas p
sas. Jiraiya e Tsunade voltam a conver
ninja lembra a amiga sobre a conversa
teve com Naruto. Tsunade, por sua vez, e

a bebida de Jiraiya, colocando-o a dormir, e indo encontrar-se com Orochimaru. No dia e hora exatos, Tsunade começa o tratamento de cura de Orochimaru, mas antes é parada por Kabuto.

**EPISÓDIO 93 - Quebra de contrato**

Kabuto percebe que, na verdade, Tsunade não estava tentando ajudar Orochimaru, mas sim, matá-lo. Levando em consideração que a ninja é a única capaz de salvar os braços do vilão, ambos Kabuto e Orochimaru decidem raptá-la, mas Tsunade resiste, iniciando a batalha. Embora Tsunadde possua maior poder no campo de batalha, a luta contra Kabuto fica equilibrada. A ninja que acaba por sucumbir devido a sua fobia por sangue é ajudada por Jiraiya, Shizune (sua assistente) e Naruto, que chegam até o local. Enquanto Jiraiya tenta derrotar Orochimaru, Shizune luta contra Kabuto. Tsunade continua até então, imóvel.

**EPISÓDIO 94 - Tome isso! A fúria do Rasengan**

Tsunade continua fora da batalha, mas a energia e as palavras de Naruto reacendem as memórias que ela possuía de seu irmão e deu antigo namorado. Naruto, movido pelo ódio causado pelos insultos de Kabuto a Tsunade, libera todo seu poder criando diversos clones da sombra e produzindo, finalmente, um Rasengan completo.

**EPISÓDIO 95 - A Quinta Hokage! A batalha em que ela aposta a vida**

Após presenciar a coragem de Naruto, que acabou por quase custar a vida do ninja, Tsunade deixa de lado todo o seu medo por sangue e suas antigas e fracas memórias, fazendo de tudo para salvar o garoto. Ao acordar, Naruto tem tempo ainda de pedir a amiga o colar que a mesma havia apostado. Ao perceber o potencial do garoto, Orochimaru avança para matar Naruto, mas é impedido por Tsunade, que se afirma como a quinta Hokage, dizendo ainda que iria salvar com todas as suas forças aquele garoto e o seu sonho de um dia também ser um Hokage. A batalha acirra e Orochimaru invoca seu poderoso monstro-cobra Manda, enquanto Jiraiya invoca Gamabunta, o sapo guerreiro, e Tsunade invoca Katsuyu.

**EPISÓDIO 96 - Batalha de três**

A batalha entre os três sannins prossegue, e durante a tentativa de Jiraiya e Tsunade de derrotar Orochimaru, este último e Kabuto escapam. Naruto acorda e toma conhecimento da bravura de Tsunade, e do fato dela ter aceitado se tornar uma Hokage. Os dois iniciam um novo combate, mas dessa vez, Tsunade dá um beijo em Naruto ao invés de um ataque. Os ninjas, então, retornam para a vila de Konoha, a fim de que a situação seja resolvida.

**EPISÓDIO 97 - A estranha jornada de Naruto**

Neste episódio spin-off, Naruto e os demais ninjas continuam seu caminho a Konoha. No meio da viagem, porém, eles são procurados por dois membros da família Akagi, que pedem a Tsunade que ela pague uma antiga conta que ela deve a esta família. Os ninjas explicam que eles não poderiam voltar para casa enquanto Tsunade não pagasse a dívida. Naruto decide ajudar os infortunados ninjas, sem desconfiar que na verdade a dívida já havia sido paga.

**EPISÓDIO 98 - Pare de ser um ninja! A notícia de Tsunade**

Ao chegar à cidade, as preparações para a posse de Tsunade como Hokage começam a acontecer. A ninja, sem se preocupar muito com formalidades, deixa os cargos com seus novos assistentes e vai até o hospital da cidade ver os pacientes que ali estavam. Após curar Kakashi e Sasuke, Tsunade finalmente chega ao encontro de Lee. Ao analisar a situação do garoto, ela lhe diz que ele deve desistir de ser ninja já que seu corpo se encontra em um estado crítico e só haveria cerca de 50% de chance dele sobreviver a uma possível operação.

**EPISÓDIO 99 - Aquele que recebeu a vontade do fogo**

Enquanto Tsunade continua a pesquisar alguma maneira de curar Rock Lee, Konohamaru não aceita o fato da vila ter um novo Hokage, alguém que irá entrar no lugar de seu avô. Porém, o garoto acaba mudando de opinião ao perceber a devoção e lealdade da ninja para com o povo de Konoha, encarando de uma vez por todas que com ela o legado de seu avô estaria mantido vivo para sempre.

**EPISÓDIO 100 - O laço do professor! Quando um homem deve seguir seu jeito ninja**

Lee expressa seu medo para com a operação, já que ele não quer morrer, mas também não quer deixar de ser ninja. Guy conversa com Lee a respeito, e diz ao garoto que caso ele morra, ele também o fará, já que seria impossível continuar vivendo sem a presença de seu mais fiel pupilo. As palavras encorajadoras de Might Guy fazem com que Lee aceite ser operado, e Tsunade, após suas minuciosas pesquisas, informa que a chance de sucesso seria de 58%. A ninja finalmente é empossada como a quinta Hokage ganhando seus méritos e deveres diante da Vila Oculta da Folha.

**EPISÓDIO 101 - Quero ver, quero conhecer, quero confirmar - o verdadeiro rosto de Kakashi-sensei**

No centésimo primeiro episódio, Naruto e sua turma vivem um especial, onde tentam de qualquer maneira retirar a máscara de seu professor Kakashi e finalmente descobrir o que ela tanto esconde. Depois de desastrosos planos, Naruto, Sasuke e Sakura continuam sem saber o que existe por detrás do misterioso rosto de seu sensei.

**EPISÓDIO 102 - Agora uma nova missão! Resgate a honra, a doçura e o País do Chá!**

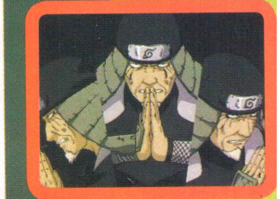
Após a saga da busca por Tsunade, Naruto e seus amigos embarcam em uma nova aventura, rumo ao País do Chá e desta vez sem Kakashi. A missão seria a de proteger um corredor chamado Idate, que estaria participando de um evento que punha em jogo o controle de duas famílias rivais em tal país. Porém, o medo de Idate por ninjas e suas confusões inesperadas colocam o grupo em uma grande enrascada.

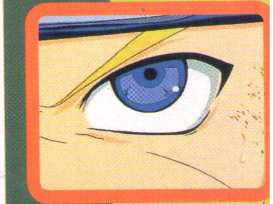
**EPISÓDIO 103 - Naruto afundando!? Conspiração no oceano rotatório**

A equipe sete acompanhada de Idate continua rumando em direção porto e são logo atacados por ninjas da chuva, contratados pelo clã rival para atrapalharem a corrida do jovem. A situação se complica mais ainda quando Idate continua a corrida a nado, enquanto seus seguranças continuam a lutar em alto-mar.

**EPISÓDIO 104 - Corra Idate! Os problemas da ilha Nagi!!**

Idate é atacado por um ninja chamado Aoi, pertencente à Vila Oculta da Chuva. Naruto usa uma parte de seu Rasengan e consegue se livrar, junto de seus amigos, de seus inimigos. Depois de serem envenenados por Aoi, os ninjas são salvos por Sakura, que levava um remédio mandado por Tsunade. Idate, posteriormente, conta aos membros da equipe sete que ele fora outrora um ninja da Folha, mas que havia fugido de Konoha após ter sido usado em um plano por Aoi. A quarta temporada chega ao fim, e desta maneira, a aventura continua com tudo a partir da quinta e inédita temporada!





Desvende todos os segredos do mundo das duas rodas

CLÁSSICAS - ESPORTIVAS - CUSTOM - SUPERMOTO - CROSS - DICAS

MOTO FÚRIA

APOCALYPTICA
EM UM SUPER ESPECIAL SHADOW

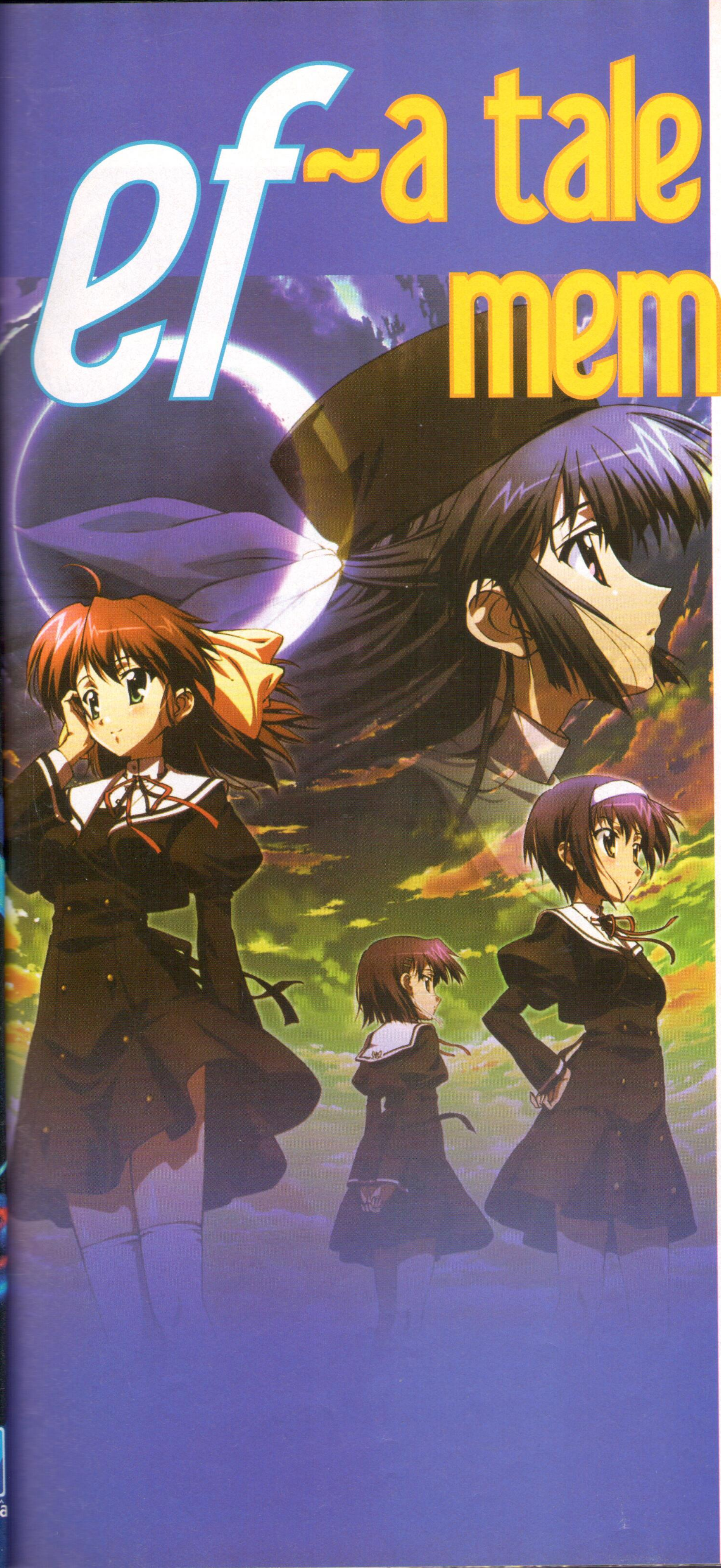
HONDA CBR 1000
EMOÇÃO A TODA VELOCIDADE

BIMOTA DB7
DELÍRIO ITALIANO

E+ HD 1947 • RUSSEL MITCHELL • BUELL TUNADA • GOLDWING 1975 • TESTE HORNET

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

# ef ~a tale of memories~



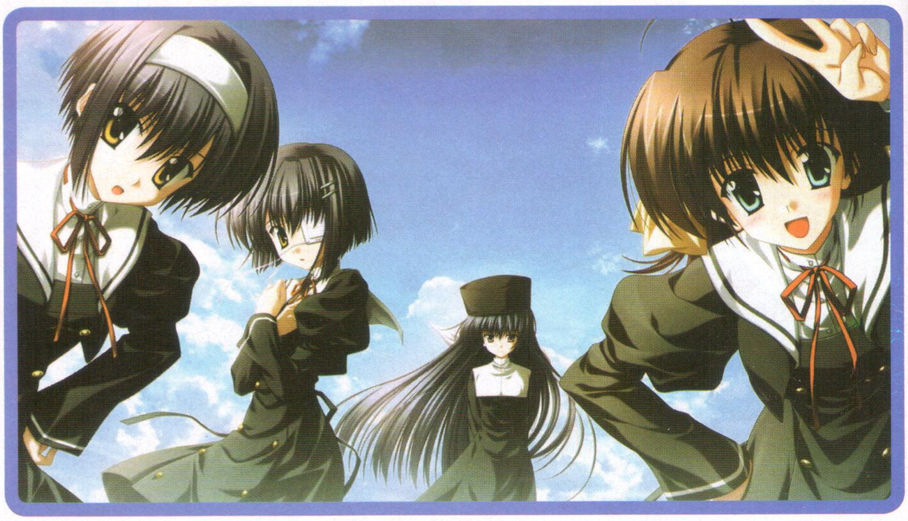
Por Leandro Nisishima
<nisishimaleandro@msn.com>

De um lado, temos um autor de mangá, um aspirante a cineasta e um colegial que ainda não sabe ao certo o que fazer. Do outro, somos apresentados a uma garota tranqüila e sem rumo na vida, uma provável futura jogadora de basquete e por último e não menos importante, uma garota com uma curta memória de apenas 13 horas.

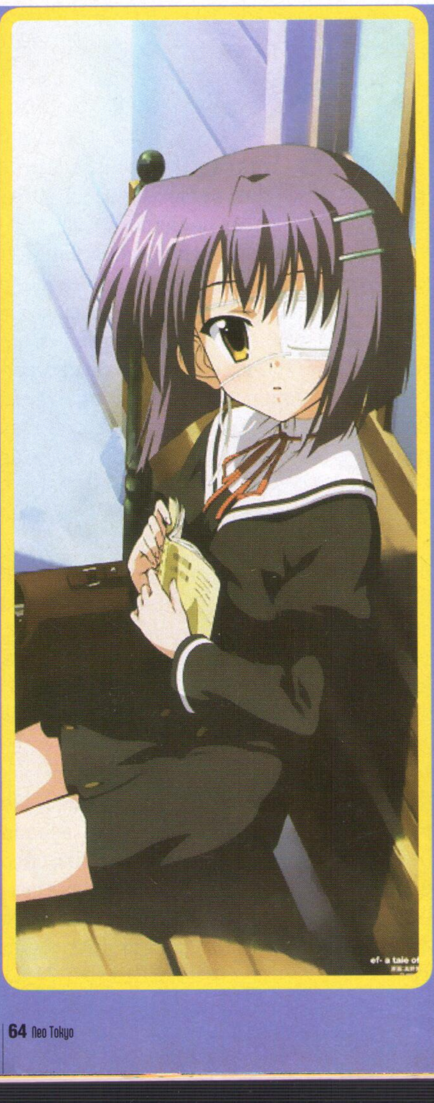
Qual a ligação existente entre cada um dos personagens citados? Aparentemente nenhuma, afinal, considerando as suas respectivas ocupações, dificilmente eles seguirão pelo mesmo caminho no futuro. E inicialmente é isso que temos em ef ~a tale of memories~. Um grupo de pessoas normais, com sonhos e vidas próximas à realidade de qualquer um de nós. Todos vivendo uma idade decisiva, onde devem tomar uma decisão e seguir em frente na direção de um amanhã desconhecido. Parece simples o enredo? Aparentemente. Porém, apesar de ser classificado como um romance e drama, e de certa forma apresentar elementos do gênero, ef ~a tale of memories~ supera essa barreira e consegue ser um animê único, difícil de limitar apenas a um ou dois gêneros em especifico.

Em primeiro lugar, o enredo trata de temas mais maduros, a maioria mexendo com a incerteza do futuro. Dois elementos básicos na vida de qualquer ser humano, profissão e amor, são o enfoque durante toda série. Em segundo lugar, esse conteúdo mais maduro e filosófico é "orquestrado" por animações de primeira qualidade, nunca vistas em qualquer outro título do gênero e, se não for exagero dizer, estão entre os melhores de todos os tempos.

> "Para aliviar o stress acumulado com toda essa reflexão sobre o futuro, o garoto freqüentemente passa o tempo 'brincando' sobre os trilhos de uma antiga estação de trem abandonada. Renji considera o local o melhor lugar para uma boa leitura."



Confira as imagens desta matéria e comprove, mas mesmo assim é impossível apreciar a beleza do animê somente olhando as imagens. O destaque nas animações está mesmo na maneira como o estúdio de produção da SHAFT (responsável por Hidamari Sketch e Sayonara Zetsubou Sensei) conduziu a transição de cenas, com efeitos raros de serem encontrados. Temos desde efeitos de animação como flashes e fotografia, como também cenas contendo muitos elementos simbólicos, que dão um certo ar poético ao animê, se assim podemos dizer. Como se não bastasse, aliado a isso, a trilha sonora composta pelo Tenmon confere o clima certo, com faixas de ritmo bucólico. E enquanto estou escrevendo essa matéria, a segunda temporada de ef, dessa vez intitulada de "ef ~a tale of melodies~", já está sendo exibida no Japão, com previsão de 12 episódios. Para não deixar ninguém perdido, as próximas linhas estarão introduzindo parte da história (para não fazer spoilers), os personagens e um pouco do histórico dessa série que deve ter passado quase totalmente despercebida por aqui.



## A princesa e o cavaleiro

Escolher uma profissão nunca foi fácil. Asou Renji que o diga. O garoto está perto de se formar no colegial e, como de costume nas escolas japonesas, os formulários de futuro profissional já estão sendo entregues. Para Asou, esse momento não é mais de brincadeira. Diferente de quando era pequeno, agora o rapaz não pode simplesmente escrever e pensar de forma imatura sobre o assunto, ou como ele mesmo diz, "Há muito tempo eu me imaginava como um cavaleiro que lutaria muitas batalhas para proteger a minha princesa."

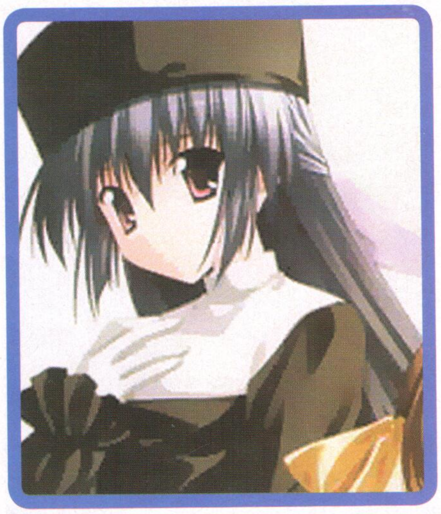
No presente, Renji tem plena consciência das suas capacidades e limitações como ser humano e que não basta apenas ficar desejando algo impossível ou fantasiando — aliás, é difícil saber com certeza como se deve prosseguir na vida. Para aliviar o stress acumulado com toda essa reflexão sobre o futuro, o garoto freqüentemente passa o tempo "brincando" sobre os trilhos de uma antiga estação de trem abandonada. Renji considera o local o melhor lugar para uma boa leitura.

E exatamente nesse dia de indecisão, uma misteriosa garota aparece na sua "base secreta". O nome dela é Shindou Chihiro, uma pessoa aparentemente quieta e tímida, com um notável tapa-olho no lado esquerdo. A primeira conversa entre os dois dura míseros 45 segundos, como observa o próprio Renji. De qualquer jeito, esse primeiro encontro em nada tinha mudado a vida do garoto: a decisão sobre o futuro profissional continuava a ser um problema indefinido.

Tentando buscar ajuda, Renji resolve perguntar a Himura, pedindo a "opinião de um adulto". O adulto da história apenas o aconselha a fazer algo que gosta, pois é melhor passar a vida trabalhando numa profissão prazerosa do que apenas por obrigação. De fato, isso pode ser verdade, mas Renji não sabe se deve mesmo transformar o seu hobby de leitura numa profissão. Um detalhe interessante a ser notado é que a conversa dos dois acontece dentro de uma igreja. Apesar de parecer um simples cenário, o local terá uma grande importância simbólica na história. Não por acaso, Himura está na igreja esperando por alguém importante. Pois bem, para variar, Renji volta à estação abandonada, tentando encontrar um pouco de tranqüilidade, quando novamente se depara com Shindou Chihiro.

Dessa vez, a conversa dos dois prossegue por mais tempo. E como todos os dias ambos passam pelo local, sobretudo Chihiro, que parece estar lá quase o dia inteiro, uma forte amizade começa a se formar. Entretanto, tanto Renji como o espectador poderão notar que o comportamento da garota parece sofrer mudanças de um dia para o outro, de uma forma intrigante e misteriosa. Quem prestou atenção no começo da matéria já deve ter entendido o porquê. Caso ainda não, esperem para descobrir nas próximas linhas.

> "Apesar de breve, a garota com roupas de freira terá um papel bastante simbólico na história, mesmo que raramente apareça durante o animê."



## Numa noite de natal

Hirono Hiro passa mais uma noite de Natal em branco, trabalhando na criação do seu mangá. O garoto é um jovem prodígio na área, com o seu trabalho sendo serializado todo mês numa revista especializada. Com a responsabilidade de cumprir os prazos de entrega, o rapaz raramente encontra um momento de folga na sua agitada vida, que mescla trabalho e estudo. Nessa mesma noite, cansado e sem idéias, Hirono decide dar uma volta pela cidade para descansar um pouco e arejar a cabeça, para quem sabe, poder se inspirar.

A sua amiga de infância Kei, manda um e-mail para Hiro convidando-o a participar de uma pequena festa de confraternização na sua casa. Um tanto indiferente, o protagonista segue tranqüilamente pelas ruas da cidade, onde entra numa igreja (a mesma onde Renji e Himura estavam) para pesquisar alguma idéia e, coincidentemente, encontra uma estranha mulher chamada Yuuko. Ela apenas diz estar no local esperando por alguém. Hiro, sem querer atrapalhar, deixa o local. Apesar de breve, a garota com roupas de freira terá um papel bastante simbólico na história, mesmo que raramente apareça durante o animê.

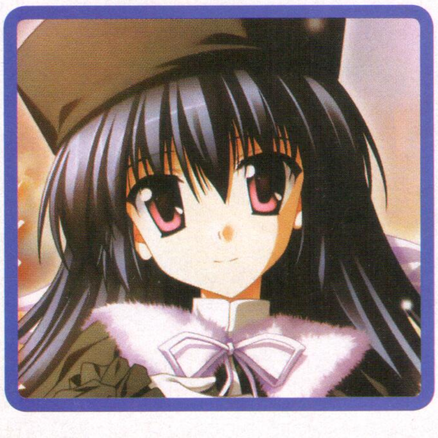
De qualquer jeito, a demora de Hirono começa a deixar a sua amiga de infância Shindou Kei, cada vez mais irritada, fazendo-a mandar inúmeros e-mails para ele. Sem muitas opções, Hiro decide seguir até a casa de Kei, quando inesperadamente uma moto passa bem na sua frente em alta velocidade, seguido de uma garota gritando "Ladrão! Ladrão!". Sem perder tempo e praticamente sem ter permissão, a menina pega a bicicleta do nosso protagonista emprestada e sai em disparada atrás do ladrão. Obviamente, Hirono a segue, encontrando-a metros à frente esticada no chão. Passado o sufoco, e depois da menina se acalmar um pouco, ela se apresenta como Miyamura Miyako. Os dois têm uma breve conversa, a exemplo de Chihiro e Renji, embora nesse caso, ela tenha sido bem mais produtiva. Enquanto Hiro enxerga o Natal como uma data normal e não se importa demais com festas, até porque o seu cotidiano como desenhista de mangá não é nada tranqüilo, Miyamura pensa de uma forma totalmente diferente, sempre levando a vida de forma descontraída e descompromissada. Para ela, o Natal é uma data especial para ser passada ao lado de alguém especial, embora no momento não conheça ninguém assim. A menos, nessa noite em específico, Miyamura estará acompanhada de Hirono, apesar dele não ter gostado tanto da idéia, por causa do seu serviço. Mesmo assim, decide sair um pouco com Miyamura.

"No caso de Chihiro, a menina sofre de uma doença mental, na qual a sua memória dura apenas 13 horas, ou seja, qualquer lembrança fora desse período de tempo acaba sendo esquecida, fazendo com que ela simplesmente não tenha passado."

## Duas histórias, dois caminhos

Como deu para perceber, ef ~a tale of memories~ conta a história de vida de dois casais diferentes, Hirono/Miyamura e Renji/Chihiro. Todos os episódios do animê alternam entre eles, sendo que, personagens como, Kei, Himura, Yuuko, Mizuki e Kyousuke complementam cada uma das histórias. Um ponto a ser notado é a disparidade na personalidade do elenco principal.

Cada um deles representa uma característica e sentimento diferente. Hirono/Renji e Miyamura/Chihiro possuem jeitos de ser totalmente opostos. Enquanto Hirono tem um ar de seriedade e responsabilidade, além de ser bem menos gentil do que Renji, esse por sua vez, não tem nem mesmo a mínima idéia do que quer ser no futuro, passando os dias sem ter a pressão e preocupação de Hirono. Por sua vez, Miyamura vive de uma maneira que inspira liberdade e independência, enquanto Chihiro parece sempre estar pressa e limitada pelo mundo. No caso de Chihiro, a menina sofre de uma doença mental, na qual a sua memória dura apenas 13 horas, ou seja, qualquer lembrança fora desse período de tempo acaba sendo esquecida, fazendo com que ela simplesmente não tenha passado.



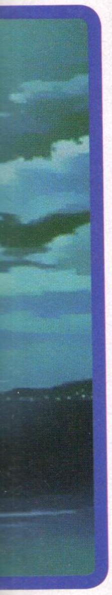
Para tentar amenizar um pouco o problema, Chihiro carrega consigo um diário, no qual anota os momentos mais importantes do dia. E, dito isso, fica fácil saber o motivo pelo qual a menina parece agir diferente a cada dia. As mensagens dela no diário são do seu "eu de ontem, para o seu eu de hoje". De início, Renji não sabe de nada disso e tem um pensamento ingênuo em relação à Chihiro, o rapaz quer apenas ser amigo dela e viver ao seu lado.

Com o tempo, e da pior forma, Renji perceberá o quanto manter amizade com alguém com uma memória de 13 horas pode ser complicado. Por outro lado, a convivência dos dois fortalecerá o garoto, tendo em vista que ele aprenderá com as fraquezas de Chihiro, sobretudo quando ambos decidem escrever um romance juntos (apenas pense o quanto isso deve ser difícil para uma pessoa como Chihiro). E um dos pontos altos dessa série, além da já citada qualidade técnica, tem a ver com esse romance. Pode não ser fácil entendê-lo, até pelo fato de possuir passagens poéticas, a exemplo do animê inteiro, mas o conteúdo dele é interessante e profundo.

De certa forma, não somente o romance como a própria história dos dois (e também de Miyamura/Hirono) contém importantes lições de vida. Entre os personagens secundários, Himura, Kuze, Sumire e Kei são aqueles com a maior importância para Renji/Chihiro. Himura cuida de Chihiro, além de ocasionalmente dar dicas a Renji, principalmente em relação ao estado de saúde da garota. Kuze e Sumire não chegam a ter grande importância. O primeiro é um vizinho de Renji e tem uma misteriosa ligação com Himura, mas que será somente revelada na segunda temporada. No caso de Sumire, ela é a mãe de Renji e apenas adiciona um ar mais cômico ao animê. Já Shindou Kei tem ligação sanguínea com Chihiro, basta reparar no sobrenome.

dê-lo, até
oéticas, a
conteúdo

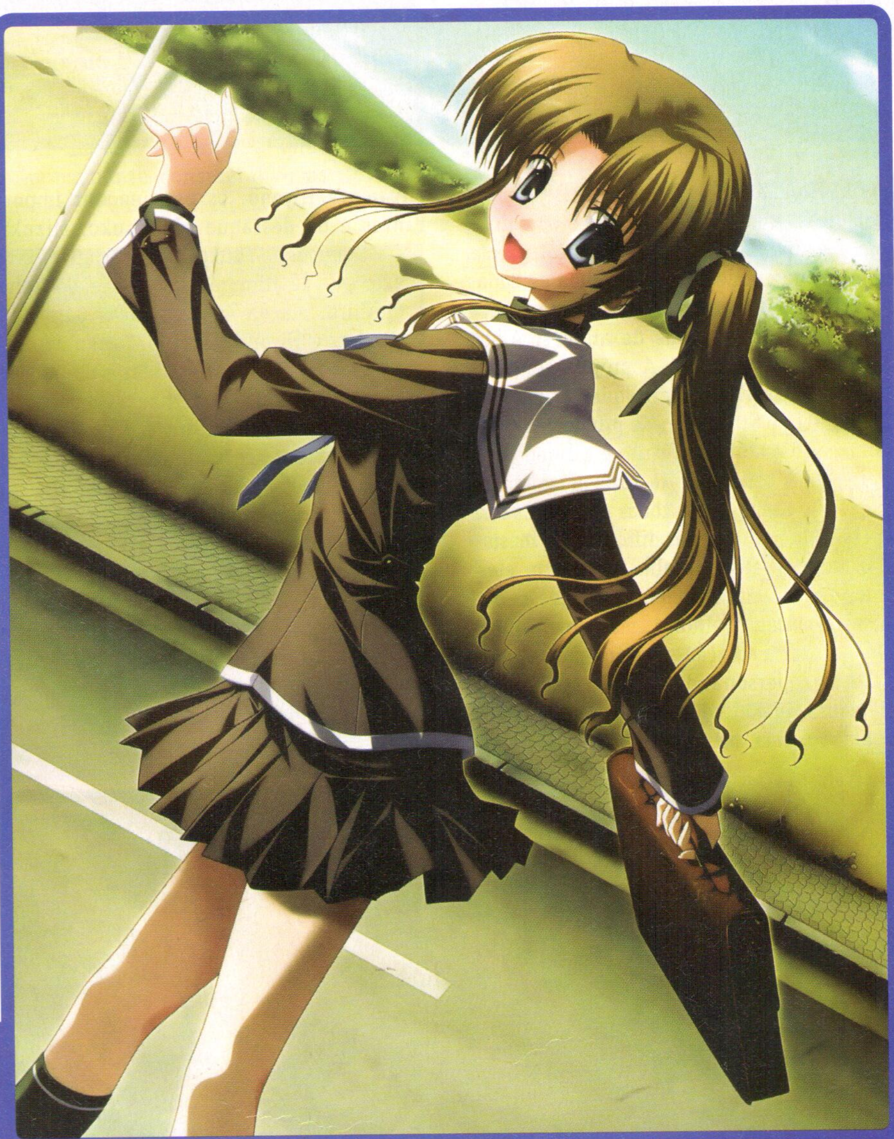
romance
ambém de
ntes lições
cundários,
eles com a
o. Himura
mente dar
relação ao
umire não
O primeiro
misteriosa
á somente
No caso de
as adiciona
indou Kei,
iiro, basta

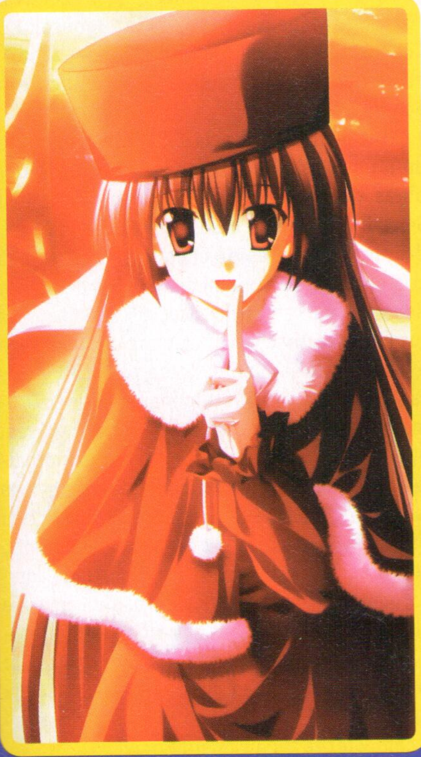


> "Quem trabalha com algo criativo, geralmente precisa de fontes de inspiração e experiência de vida."

Ambas são irmãs gêmeas, mas que foram separadas após Chihiro sofrer um acidente — o motivo do tampão no olho esquerdo dela é esse acontecimento. A verdade é que Kei tem muito mais importância na história de Hirono e Miyamura, servindo como uma "interferência" na relação dos dois. Desde pequena, a garota conhece Hirono, então é desnecessário dizer que ela guarda algum afeto pelo rapaz. Não para menos, Kei o chama carinhosamente de "oni-san" (irmão, em japonês). Como toda garota, vive pegando no pé de Hirono, sobretudo em relação aos estudos, afinal ele raramente vai às aulas, nesse ponto, combinando perfeitamente com a relaxada Miyamura. E falando nela, os problemas de Kei começam justamente com a sua aparição na vida de Hirono.

Apesar de todo trabalho duro na criação de mangás, é óbvio que, como qualquer ser humano, o rapaz também tem sentimentos e problemas na vida. Antes mesmo de Miyamura aparecer, Hirono andava perdendo um pouco de inspiração. Ou seja, o fato dele estar andando por aí no começo do animê não tem relação somente com uma ocasional falta de idéia, mas com problemas provindos de outros tempos. Quem trabalha com algo criativo, geralmente precisa de fontes de inspiração e experiência de vida. No passado, Hirono viveu parte do seu tempo em contato principalmente com Kei. Parte da sua vontade de desenhar Shoujo Mangá (gênero recomendado para garotas) surgiu da influência dela, que constantemente lia junto com ele, várias histórias do gênero.



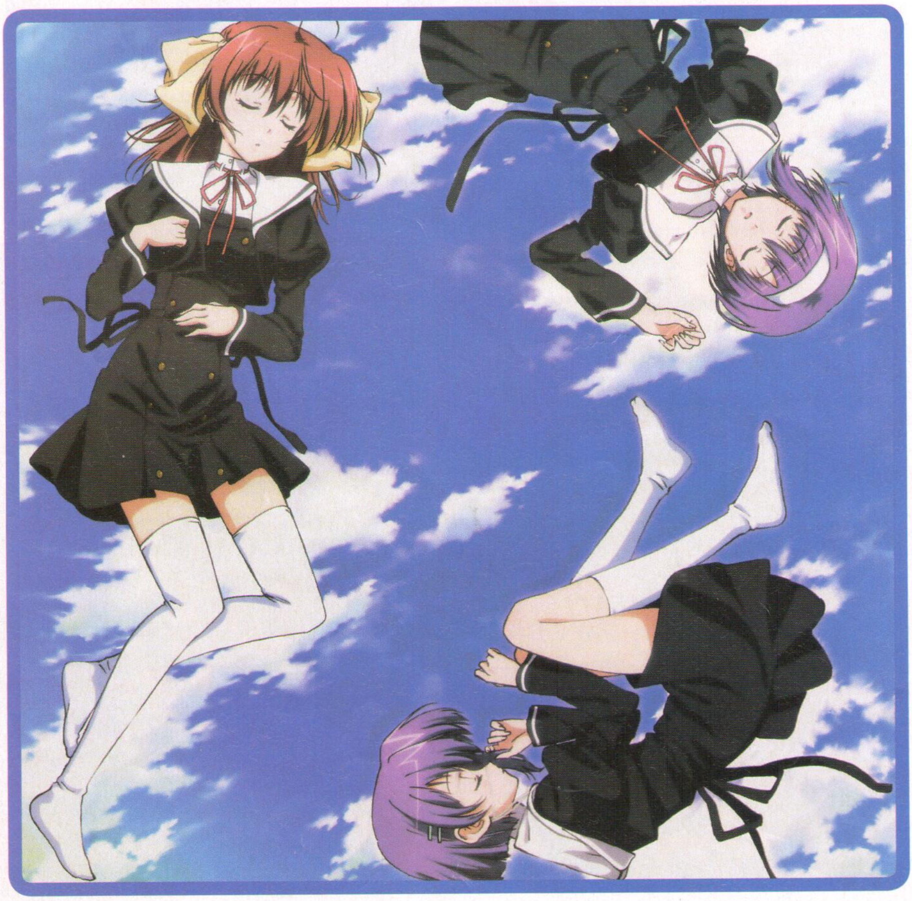


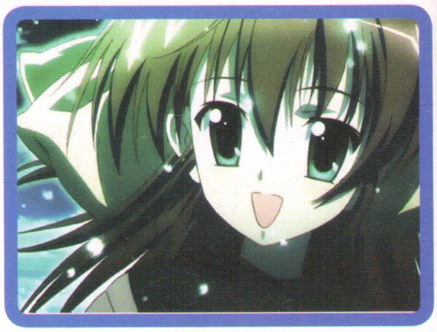
Essa convivência, somada à influência dos quadrinhos de Kei serviam com "matéria-prima" primordial. Mas na medida que o seu tempo começava a ficar escasso por causa do trabalho e dos estudos, Hirono começou a perder um pouco do seu brilho como desenhista. Obviamente, a chegada de Miyamura trouxe um pouco "da luz" que ele mesmo menciona precisar. E de novo, obviamente quem não gosta nada disso é Kei. A garota olha com profundo desprezo para Miyamura, principalmente por causa da má fama dela na escola, onde constantemente falta e, ainda por cima, se vai às aulas, ignora os professores. Miyamura faz o tipo de garota que não está nem aí com nada, seu jeito de ser a permite "ir e vir de todos os lugares. E por não estar ligada a nenhum deles, não precisa se preocupar em voltar". Ou seja, a sua maneira de viver sem ter laços afetivos fortes com ninguém dá a ela grande independência. Por outro lado, a própria garota considera isso uma fraqueza, afinal, além das pessoas, Miyamura não tem uma ocupação profissional e, conseqüentemente, uma responsabilidade como Hirono. Bastaria procurar, porém nada de realmente especial interessa ela. No começo da história é uma garota livre, mas totalmente sem rumo na vida. E, em parte, esse jeito de viver acaba sendo primordial para que Hirono consiga aceitar Miyamura, embora mostre certa rejeição num primeiro momento. Contudo, para quem procura inspiração, o que poderia ser melhor do que uma garota que exala alegria e liberdade?

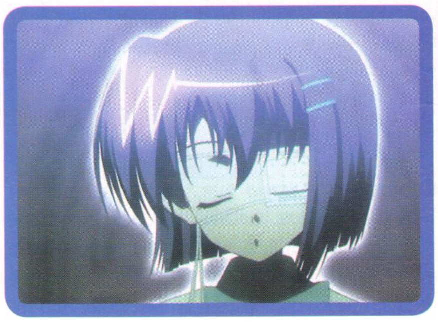
> "Dificilmente veremos ef ~a tale of memories~ sendo exibido um dia no Brasil, seja por causa do pequeno número de episódios (doze) ou pelo fato de ainda termos a idéia de que animê é coisa de criança. Considerando a série como um todo, poderia dizer que ela está próxima de uma obra de arte."

Ok! Miyamura também tem seus próprios problemas, e eles ficarão claros e evidentes com o tempo. Ela não é aquela garota chata e alegre, que pode passar por cima de todas as dificuldades sozinha, como acontece com várias personagens de animes. Aliás, nenhum deles é assim. A própria temática de ef também não permite que sejam. Para um título que tenta falar de problemas como a indecisão quanto ao futuro e a maneira de levar a vida, seria ridículo se os personagens simplesmente jogassem todas as dúvidas fora e passagem por cima das dificuldades mesmo se o mundo ficasse totalmente contra eles. Todos têm plena consciência de que certas coisas precisam melhorar, mas nem sempre é fácil achar a solução, mesmo em situações onde uma personalidade forte como a de Miyamura ou Kei seja de grande ajuda. De qualquer forma, no caso da história do casal Miyamura/Hirono, os personagens importantes e de destaque são Yuuko, Mizuki, Kei e Kyousuke. Yuuko aparece pouco, mas a exemplo de Himura na história de Renji e Chiihiro, ela dá valiosas dicas para Kei, Miyamura e Hirono. Himura/Yuuko servem como uma espécie de conselheiros para todos os personagens do anime. Mizuki é uma amiga de Kei que raramente aparece. A importância dela é pequena, resumindo-se a adicionar alguma comédia ao anime, embora a história da segunda temporada pareça ter uma forte ligação com a personagem.

Por fim, Kyousuke é um amigo de Hirono, ex-membro do clube de cinema e que sonha em fazer um filme que toque o coração das pessoas. A abordagem dele sobre as razões de se investir em algo na vida é diferente de Hirono, servindo como um elemento de contradição ao pensamento deste.







## Beleza técnica e poética

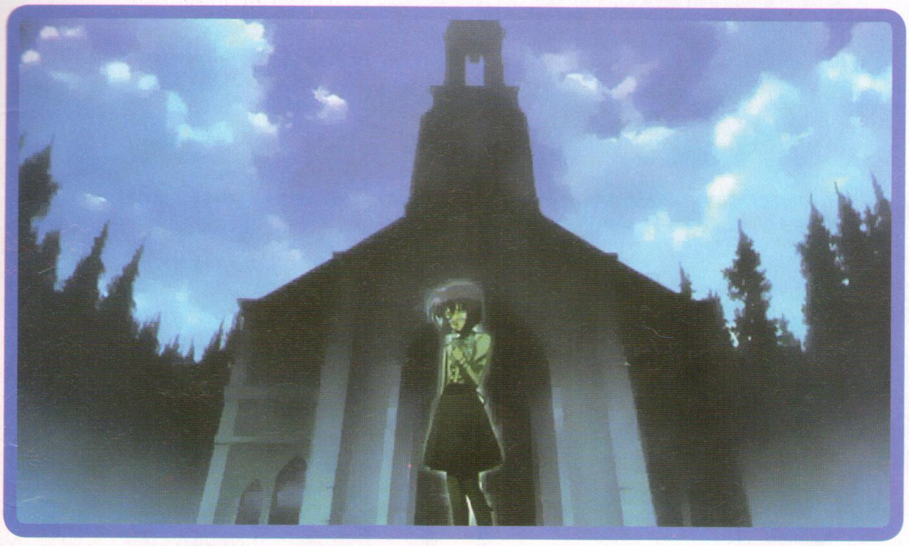
Dificilmente veremos ef ~a tale of memories~ sendo exibido um dia no Brasil, seja por causa do pequeno número de episódios (doze) ou pelo fato de ainda termos a idéia de que anime é coisa de criança. Considerando a série como um todo, poderia dizer que ela está próxima de uma obra de arte. A título de curiosidade é comum encontrar sites e fóruns sobre o assunto classificando o título na categoria "anime arte", onde temos exemplos como "A Viagem de Chihiro", "Byousoku 5 Centimeter", "Hoshi no Koe", "Kino no Tabi", entre outros. Pelo resultado final, difícil não achar isso.

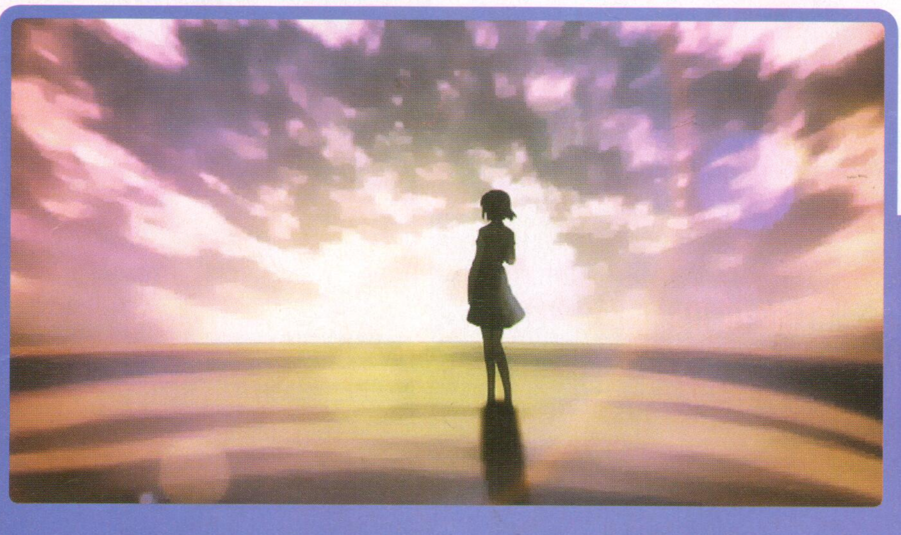
O trabalho feito pela SHAFT, a produtora do anime, está de alto nível, algo típico das obras do estúdio, vide Sayonara Zetsubou Sensei. Mas, nesse caso, estamos ainda num degrau acima. Desconsiderando o enredo já comentado, as animações são excelentes. Reparem na beleza dos traços presentes nas fotos dessa matéria. Em qual outro anime existe tamanha qualidade de traços? Poucos são comparáveis. Vendo em movimento é melhor ainda. As transições de cena envolvem elementos extremamente raros, principalmente numa série produzida para a televisão japonesa, visto que filmes de animação contém parte desses efeitos, embora, ainda assim, não consigam usá-los da maneira encontrada aqui. Fotografia, flashes, movimentos de câmera e alternância entre cenas coloridas e em preto-e-branco conferem um clima diferente ao visto normalmente num anime. E isso ainda não diz nada sobre o quanto ef ~a tale os memories~ é competente tecnicamente.

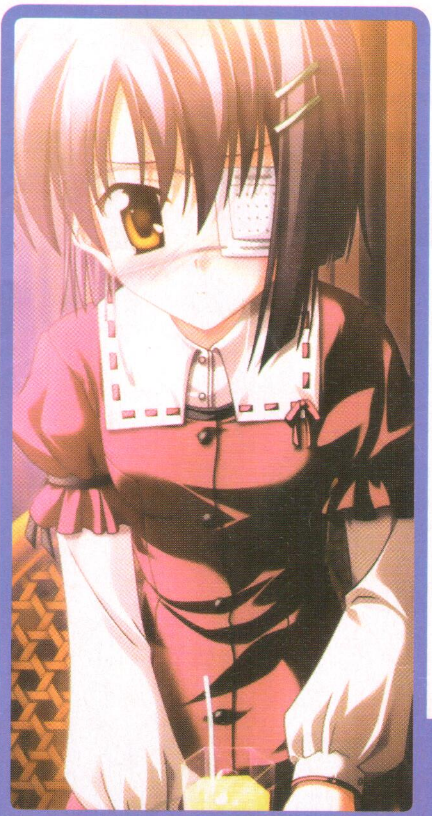
O simbolismo existente em cada episódio adiciona um certo ar poético. A cena do cartão de 99 créditos, o "confronto" entre Miyamura e Kei na linha de trem, o encontro de Renji e Chihiro no teto da escola, entre outros, exemplificam o que quero dizer com simbolismo e poesia. O problema de tentar descrever cada uma dessas cenas é que estaria fazendo um grande spoiler. Cabe aos interessados assistir e comprovar por si mesmos. Ainda falando de elementos poéticos, eles não estão limitados apenas aos efeitos de animação, alguns diálogos dos personagens também contém um pouco disso, embora em menor escala.

Talvez a única falha gritante de ef ~a tale of memories~ seja justamente a dificuldade de perceber cada uma das sutilezas presentes no enredo e em cada quadro de animação. É preciso ter uma certa sensibilidade. Uma pena ver ef limitado ao cenário "underground", principalmente considerando as novelas, filmes e seriados exibidos na TV.

> "Ainda falando de elementos poéticos, eles não estão limitados apenas aos efeitos de animação, alguns diálogos dos personagens também contêm um pouco disso, embora em menor escala."







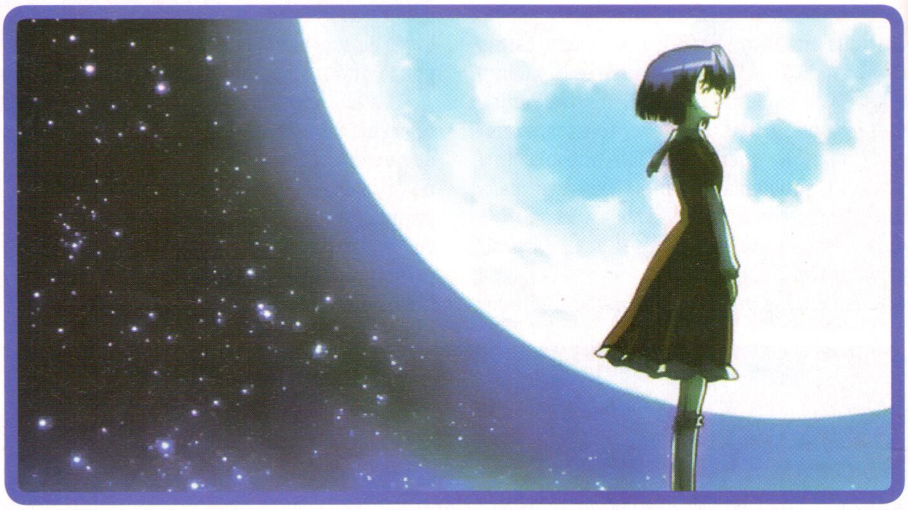
## As origens de ef ~a tale of memories~

Sempre gosto de comentar as origens de todo e qualquer anime. Com ef não seria diferente. À primeira vista, saber que o título foi inspirado numa Visual Novel pode chocar alguns, pois estamos falando de um estilo de jogo onde freqüentemente temos cenas impróprias para menores de 18 anos. E o game em questão apresenta as temidas ou apreciadas cenas (dependendo do ponto de vista). Antes que alguém pergunte, permita-me dizer que o jogo tem exatamente o mesmo enredo do anime, com alguns extras a mais, além do conteúdo adulto. Falando nele, os tarados de plantão podem ficar decepcionados, pois a quantidade é pequena considerando a extensão do jogo. Podem até existir, mas não fiquem com o pensamento de que o game em si seja pura e simples pornografia. E o fato de ter vindo de uma Visual Novel até ajuda ef, pois temos um anime com um enredo mais maduro do que o existente em muitos mangás.

De todo jeito, o jogo original é de autoria da Minori, produtora de Wind ~a breath of heart~ e Haru no Ashioto (apenas não me perguntem o motivo pela qual os dois jogos em questão tiveram adaptações tão ridículas em anime), uma empresa especializada na produção de Visual Novels. O game foi lançado em junho de 2006 no Japão, alcançando a quarta colocação no ranking nacional de vendas de Visual Novels. O vídeo de abertura, produzido por Makoto Shinkai, um dos novos talentos da animação japonesa, está entre os mais belos, tanto entre os jogos do gênero, como o de animes de um modo geral. Quem puder, confira.

> "O teor das músicas costuma ter um ar melancólico e bucólico, com ritmos lentos e profundos."

Realmente vale a pena, afinal, esse vídeo consegue ser ainda mais bonito do que o anime. Após o sucesso do primeiro game, uma continuação intitulada de ef –the latter tale- chegou às lojas japonesas, em maio desse ano. Outra vez, o título vendeu bem por lá, além de contar com um novo vídeo de abertura feito por Makoto Shinkai, que simplesmente arrasa o primeiro. De resto, vale dizer que a série recebeu várias adaptações em Light Novels, mangás e Drama CDs, embora os principais sejam o jogo e o anime.

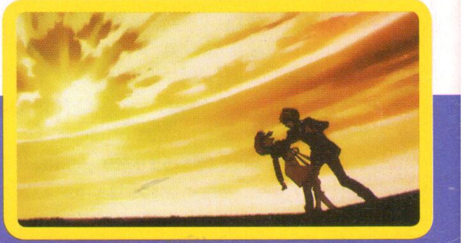


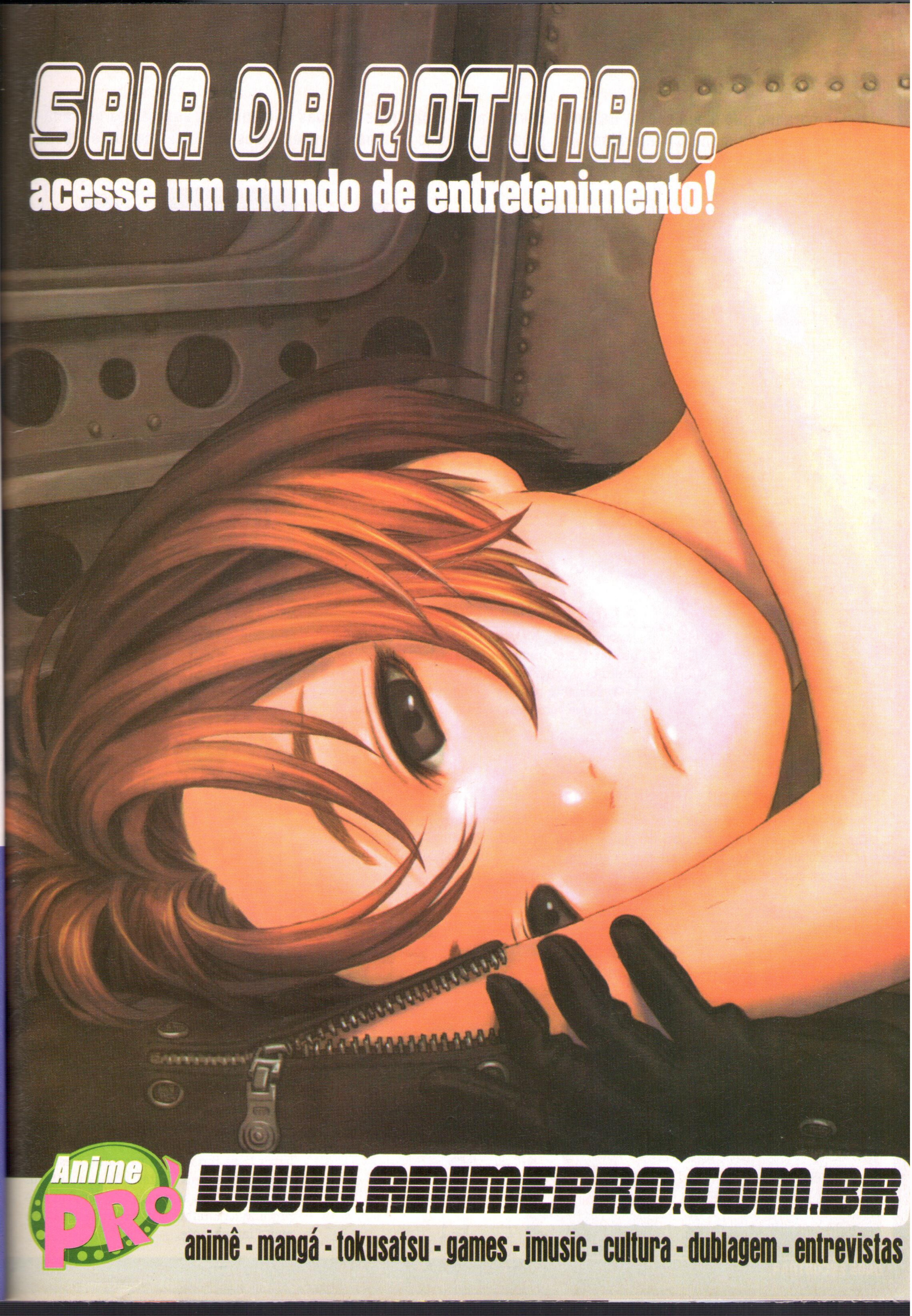
## Tenmon

Todos os jogos da Minori contam com trilha sonora composta pelo Tenmon. A parceria entre o estúdio e o grupo é bem conhecida em terras japonesas. Nas versões animadas, somente ef ganhou músicas compostas por eles. Fora isso, o diretor dos vídeos de abertura dos jogos da Minori e também produtor/diretor da Comix Wave, Makoto Shinkai, também fez uma parceria com o grupo. As faixas de filmes como Byousoku 5 Centimeter, Kumo no Mukou Yakusoku no Basho e Hoshi no Koe são todas do Tenmon. Quem teve a chance de assistir os animes citados com certeza deve ter conseguido assimilar o estilo deles. As composições geralmente envolvem o uso de instrumentos mais leves e "delicados", como o piano e o violino. O teor das músicas costuma ter um ar melancólico e bucólico, com ritmos lentos e profundos.

## ef ~a tale of melodies~ (cuidado: spoilers!)

A seqüência de "a tale of memories" tem previsão para começar nesse mês de outubro, exatamente um ano depois do original. O estúdio de produção segue praticamente o mesmo, mas o foco do enredo deve sofrer algumas mudanças. Os casais Miyamura/Hirono e Chihiro/Renji devem sair para dar espaço a Yuuko/Himura e Mizuki/Kuze, caso o anime siga o segundo game da série. Com exceção de Mizuki, dessa vez o enredo passa de vez a ser tratado sobre o ponto de vista dos adultos. A segunda temporada deve finalmente revelar alguns segredos do misterioso casal Yuuko/Himura, que, embora tenham papéis importantes no original, não ficaram totalmente claros.




SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!
Anime PRO
WWW.ANIMEPRO.COM.BR
animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas

Por Danilo Tupinambá

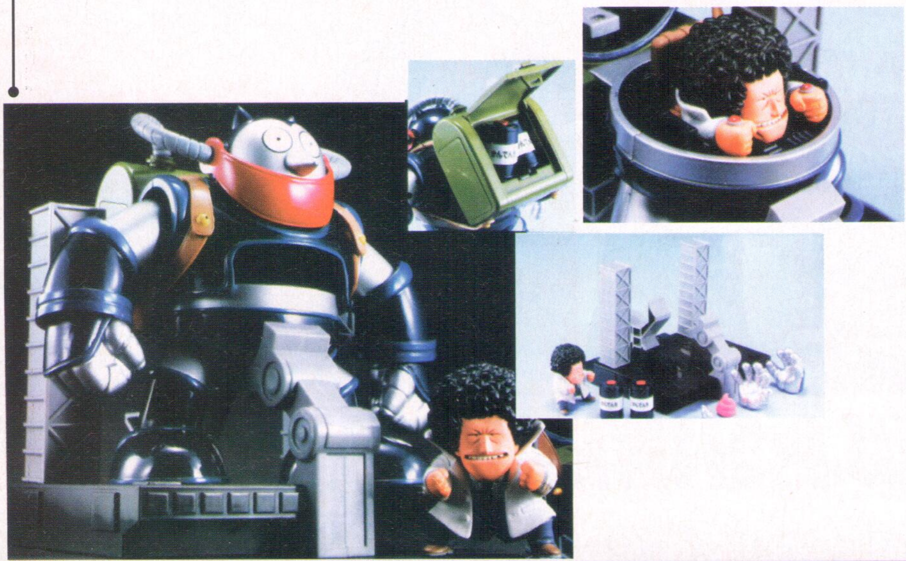
Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

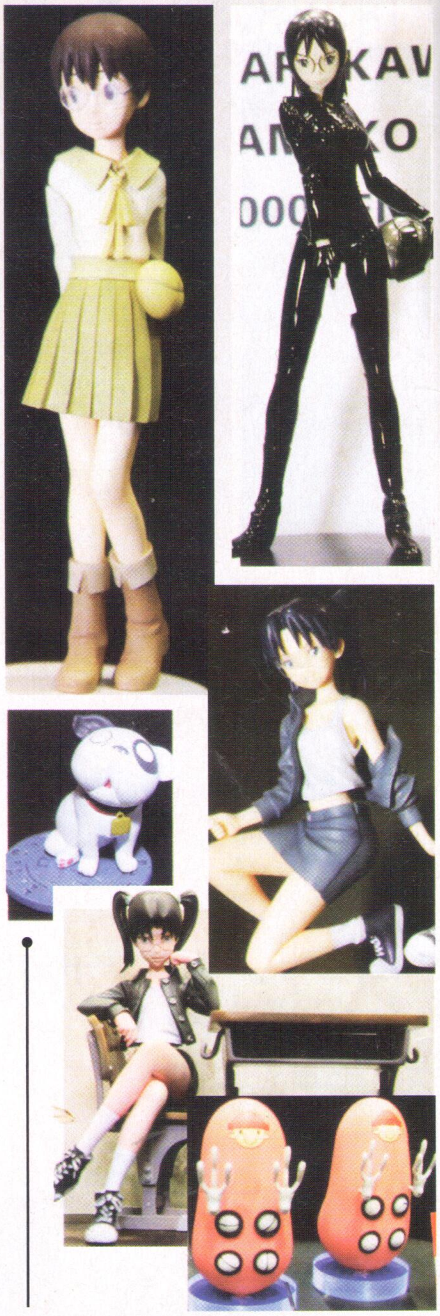
### O BOM E VELHO GOKU

Acabou de sair no Japão um Action Figure do Goku que faz qualquer um que viu a série pensar em ter. É muito bem articulado, usa roupa de tecido mesmo e está realmente perfeito. Só de ver estas fotos tenho certeza que você imaginou a música de entrada.

### MAIS UM VINTAGE, AGORA DR. SLUMP.

Vintage é um termo em inglês para coisa "cult antiga". Apresentamos: Dr. Masashiro e seu Caramel-Man a arma de destruição em massa movida a gigantescas pilhas alcalinas. Boneco perfeito onde tudo que importa no mangá está lá, as pilhas, o Dr. cabe certinho e fica com as mãos à mostra, não tem como existir um boneco mais realista que este!





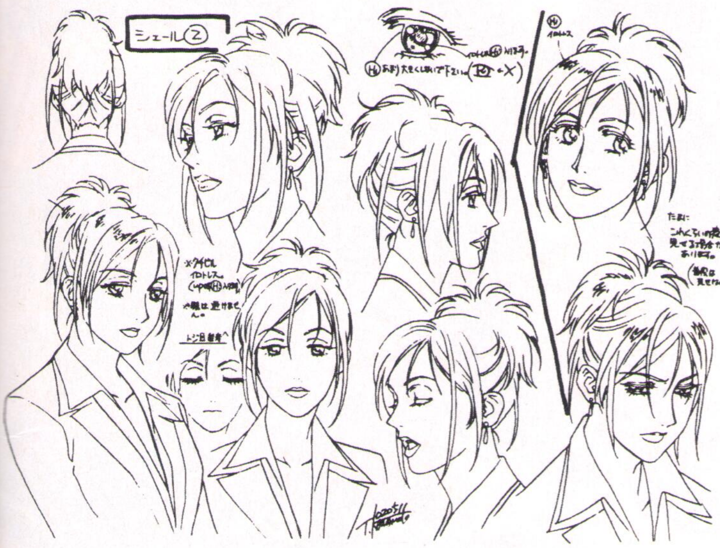
### UM VINTAGE MODERNO: DENNOU COIL.

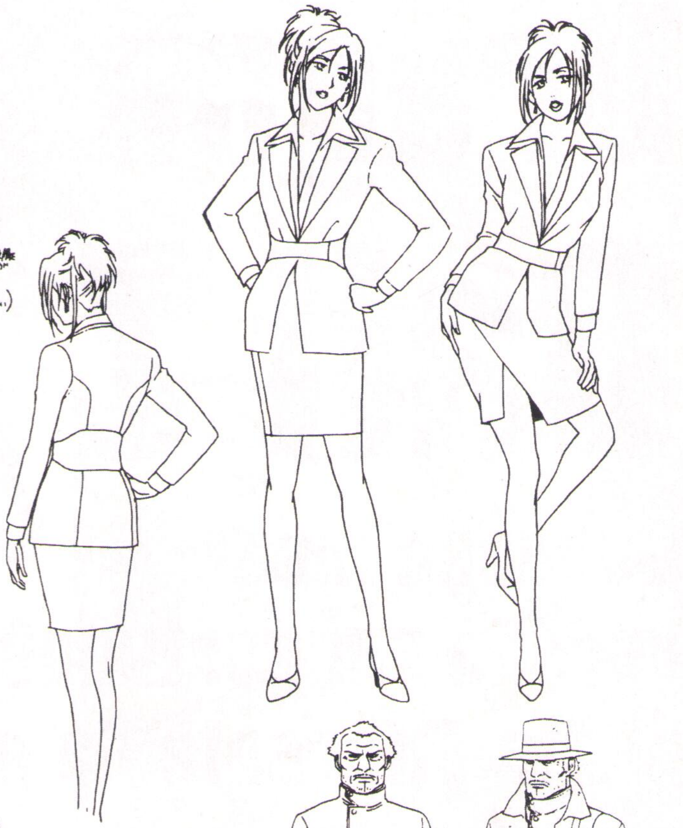
Vintage também pode ser um termo para coisas recentes com ar de antiga. É o caso do anime Dennou Coil, com um traço e roteiro que lembram muito Hayao Miyazaki, Dennou Coil ganhou uma série de garage kits bem legais lá na terra do sol nascente, e estamos mostrando alguns destes kits já montados para vocês aqui, se o visual te agradou é só procurar na internet mais coisas de um anime muito interessante.

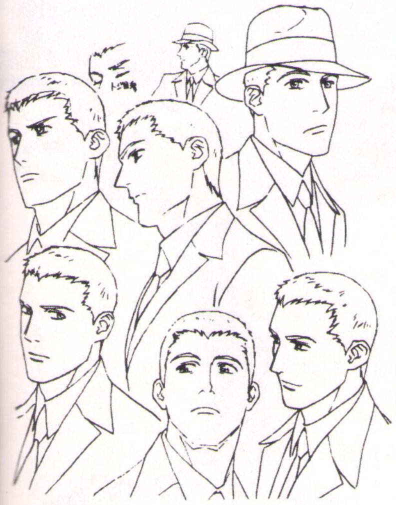
**ONDE ENCONTRAR...**

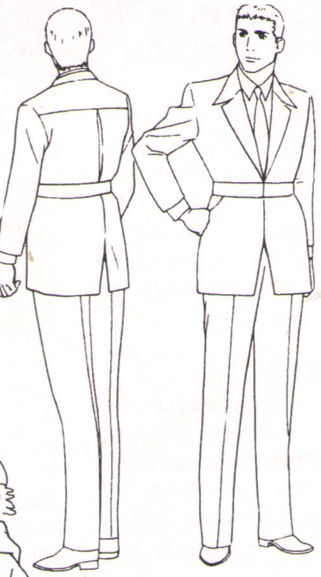
Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

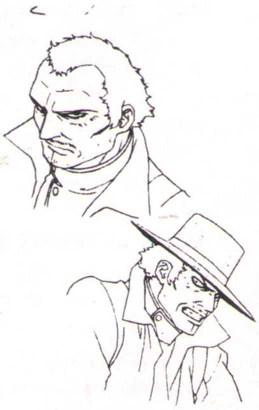
# Wolfs Rain

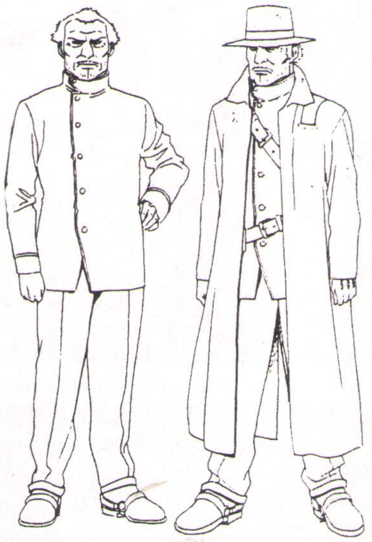

シェール②
Ⓗあまり大きくしないで下さい

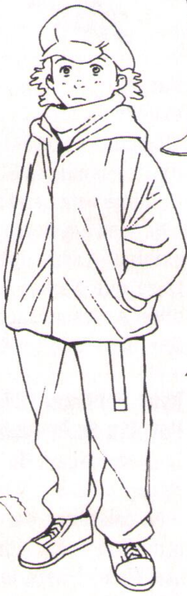


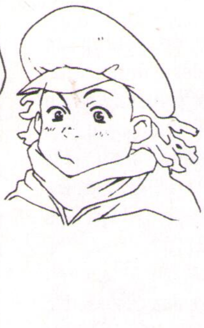


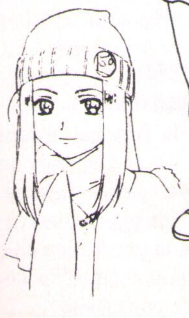


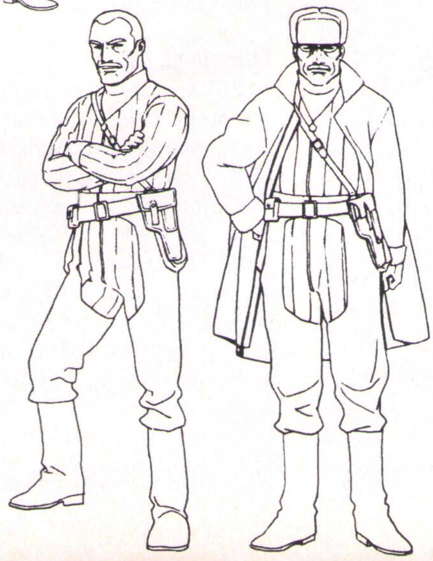


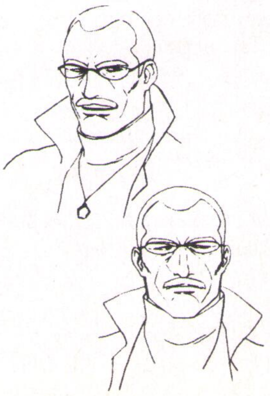












# Dragon Ball Z

## Conheça uma versão em português muito diferente da nossa.

Por Guiliano Peccili - Colaboração: Pedro Silva (de Portugal)

Dragon Ball é um dos mais famosos animês em todo mundo, isso você sabe. Não é novidade que a versão brasileira, principalmente a da saga Z, é considerada uma das melhores quando comparadas com outros animês dublados no Brasil.

Em Portugal, a fama da saga Dragon Ball com certeza se deve a dublagem feita por lá. Vale uma nota curiosa: essa dublagem diferente da nossa deu certa liberdade, tornando a série mais cômica, com traduções inusitadas e até inserindo cultura portuguesa na fala dos personagens. O que mais choca dessa história toda é que a dublagem da série era feita por apenas 6 pessoas, que variavam as vozes e sotaques como soluções de completar o elenco de vozes.

Por mais que o idioma português seja único, de um país para o outro há várias diferenças, e uma dublagem realizada em outro país tende a ser satirizada pelo outro país que fala o mesmo idioma. Do mesmo jeito que a dublagem portuguesa gera estranhamento, a nossa dublagem também gera para eles. Vamos mostrar algumas soluções que os portugueses encontraram para a versão local de Dragon Ball Z.

### Versão francesa X Versão portuguesa

Semelhante ao Brasil, onde os animês vêm dos EUA ou do México, em Portugal, as produções tendem a vir da Espanha ou da França. Dragon Ball Z veio do México, antes de ser dublado pela Álamo no Brasil, enquanto a versão portuguesa, realizada pelos estúdios NOVAGA, recebeu uma versão da série vinda da França.

Os fãs portugueses reclamam que foi justamente esse motivo que a série Dragon Ball ganhou cunho cômico, acima do que a série original tinha. Seja ela verdade ou não, o Brasil já teve problemas parecidos com animês adaptados de outros países.

### Versão portuguesa NOVAGA

Vocês já assistiram a “As Navegantes da Lua”? Esse é o nome de Sailor Moon em Portugal, que foi realizado pelo mesmo estúdio que cuidou de Dragon Ball. Outro animê bem conhecido por essas bandas que foi dublado pelo estúdio foi Cavaleiros do Zodíaco.

### Exibição na SIC

SIC é a abreviatura do de Sociedade Independente de Comunicações e é um canal novo ainda, tendo iniciado suas exibições em 1992. Um de seus parceiros internacionais é a emissora Rede Globo. Atualmente, a SIC está exibindo “A Favorita”, “Negócio da China”, como também estão em produção os remakes de “Rebeldes Way” e “Chiquititas”.

A série estreou na SIC em 1997, fazendo bastante sucesso e sendo uma animação que fez uma geração conhecer os animês, semelhante à fama de Cavaleiros do Zodíaco no Brasil. Atualmente, o animê continua sendo exibido, só que agora no canal a cabo SIC Radical. Recentemente, Naruto estreou no bloco Banzai, exibido na SIC Radical, que é um dos canais da SIC na TV a cabo portuguesa. O animê está sendo exibido em japonês, com legendas em português, enquanto a SIC está exibindo a série dublada. Em Portugal, comenta-se que Naruto é o único animê que pode obter o mesmo sucesso de Dragon Ball, já que One Piece não teve a mesma sorte por lá.

### Miss Portugal 1997: Pérolas de Dragon Ball

A dublagem de Portugal ultrapassou barreiras, graças a fãs portugueses que fizeram uma coletânea das piadas da série postando a no You Tube. Por um momento, esqueçam que Wendel Bezerra que dublou o Goku, agora vocês vão conhecer o trabalho de Henrique Feist, o Son Goku português.

*"Mas eu não vou ter bombons" – Majin Buu*
*"Olha lá parvilhão, podes fazer dieta". -* Piccolo
*"Sem bombons, chocolate, morango, caramelos, eu irei morrer"* – Majin Buu

Antes de mais nada, parvilhão é a mesma coisa que "burro" em Portugal. Outro caso no mesmo episódio é quando Boo come todos que estão no Templo de Kami Sama, Gotenks pergunta "A minha mãe?", e Boo responde forma irônica, "É tenrinha", que foi empregada pra falar sobre seus atributos físicos. Quando o Goku aparece depois da saga Freezer, ele aprendeu o golpe Teleport, mas na versão portuguesa, Teleport virou Fado. Para quem não sabe, fado é uma música tradicional portuguesa. Voltando à cena, difícil não rir do Goku falando: "Silêncio que eu agora vou cantar o fado."

Uma curiosidade é que os personagens Freeza e Trunks são gays na versão portuguesa. Assim, quando Trunks do futuro vem para matar o Freeza, ele solta a seguinte frase: "Não suporto que se riam de mim, são mariquices minhas, pronto." É normal se citar o número de episódios que faltam, por exemplo: quando o Goku está perto da morte, ele soltar uma frase do tipo "Não posso morrer aqui, ainda faltam 50 episódios." O Son Goku envelhece durante a série, e isso também é satirizado na versão portuguesa "Estou a ficar velho demais para esta série."

Durante a luta entre Freezer e Son Goku, o jornalista que acompanha a luta, fala: "Ai, santa Catarina, a terra treme. A terra treme." Acha que as brincadeiras acabaram por aí? Está enganado, em Dragon Ball GT, Goku fala que sua versão SSJ4 é vestida pela Fátima Lopes, a maior estilista portuguesa.

A versão portuguesa pode até parecer uma piada de mau gosto, mas certamente, foi com ela que uma geração de fãs aprendeu a gostar de Dragon Ball. E a criatividade e a liberdade criativa, com certeza, foram fatores decisivos para o sucesso da série por lá.

Para encontrar soluções de um elenco tão reduzido, foram utilizados diversos sotaques regionais, como sotaque de Alentejano e Nortenho, para não chamar atenção na repetição de vozes. É verdade que essa dublagem não é fiel ao texto original, mas o sucesso de suas piadas, introduzidas até pra reduzir a tensão e violência da série, foram responsáveis em tornar a série "cult" por lá. Agora, não critiquem a atitude da dublagem portuguesa, porque uma das melhores dublagens brasileiras, a da série Yu Yu Hakusho, também teve suas liberdades, e foram justamente essas que fizeram a diferença, resultando no sucesso da série.

### CURIOSIDADES

- **Chichi foi alterada pra Kika.**
- **Kami Sama foi traduzido como Todo-Poderoso.**
- **Super Saiyajin foi traduzido como Guerreiros do Espaço.**
- **Mestre Kame foi adaptado para Tartaruga Genial.**

> "Em Portugal, a fama da saga Dragon Ball com certeza se deve a dublagem feita por lá. Vale uma nota curiosa: essa dublagem diferente da nossa deu certa liberdade, tornando a série mais cômica, com traduções inusitadas e até inserindo cultura portuguesa na fala dos personagens."

### DRAGON BALL Z – ELENCO

**Henrique Feist** - Son Goku , Son Gohan, Trunks
**Ricardo Spinola** - Son Goten, Piccolo (2ª voz), Vegeta (3ª voz), Tartaruga Genial (Mestre Kame), Oolong, Tenshinhan
**Fernanda Figueiredo** – Krillin,Kika (ChiChi), Videl, Puar (Pual)
**Cristina Cavalinhos** – Bulma, Bra, Pan, Lunch, Chaoz (Chaos), Dende (1ª voz)
**João Loy** – Piccolo (1ª voz), Vegeta (1ª voz), Garlick Jr. (2ª voz)
**Vitor Rocha** – Vegeta (2ª voz), Hércules (Mr. Satan) e Sr. Popo
**António Semedo** – Yamcha, Kaíbe (Kaio), Todo-Poderoso (Kami Sama), Yajirobe, Raditz, Apresentador, Narrador, Majin Buu (Gordo) e Babidi.
**Joaquim Monchique** – Dende (2ª voz), Majin Buu (Magro)

# Curso RELÂMPAGO de Japonês

## Aula 34

*Professor: Kenji Kihara*

Na aula passada aprendemos sobre as 2 formas de aplicar os adjetivos: uma para os adjetivos que terminam em **i** (い) e a outra para os que não terminam. A primeira forma é apenas escrever o adjetivo antes do substantivo e a segunda é inserir a sílaba **Na** (な) entre o adjetivo e o substantivo. Para maior informação, consulte a aula anterior.

**Veja abaixo 2 exemplos para relembrar:**

Casa vermelha – **AKAI IE** あかいいえ

Lápis rosa – **PINKU NA ENPITSU** ピンクなえんぴつ

Mas sempre existem exceções para algumas palavras, como no caso do adjetivo **KIREI** (きれい) que significa bonito. Ele termina em **i** (い), porém a sua aplicação é de outro jeito, colocando o **Na** (な) entre ele e o substantivo. Assim, "pessoa bonita" fica **Kirei Na Hito** きれいなひと.

**Nesta aula aprenderemos a respeito das nacionalidades.**

Para dizer em que país a pessoa nasceu, é bem simples: basta escrever o nome do pais em japonês e em seguida colocar o sufixo **–Jin** じん (É uma outra forma de pronunciar a palavra pessoa, usada no modo sufixal. Por isso em Kanji o **jin** se escreve 人, o mesmo kanji de pessoa.). Ao pé da letra fica "pessoa de tal país".

**EX:**

Brasileiro – Brasil = **BURAJIRU** ブラジル

Brasil + pessoa – **BurajiruJin** ブラジルじん

Francês – França = **FURANSU** フランス – **FURANSUJIN** フランスじん

Chinês – China = **Tyuugoku** ちゅうごく – **TYUUGOKUJIN** ちゅうごくじん

Americano – EUA – **AMERICA** アメリカ – **AMERICAJIN** アメリカじん

**Vamos treinar agora com os outros paises:**

Inglaterra – **Igirisu** イギリス

Alemanha – **Doitsu** ドイツ

Portual – **Porutogaru** ポルトガル

### RECAPITULANDO:

#### Adjetivos

| | | |
|---|---|---|
| kirei | きれい | **Bonito** |

#### Vocabulários

| | | |
|---|---|---|
| Burajiru | ブラジル | **Brasil** |
| Furansu | フランス | **França** |
| America | アメリカ | **Estados Unidos** |
| Tyuugoku | ちゅうごく | **China** |

| | | |
|---|---|---|
| **A Casa Vermelha** | Akai ie | あかいいえ |
| **O Lápis Rosa** | Pinku na Enpitsu | ピンクなえんぴつ |
| **A pessoa Bonita** | Kirei na Hito | きれいなひと |
| **Brasileiro** | Burajirujin | ブラジルじん |
| **Francês** | Furansujin | フランスじん |
| **Americano** | Americajin | アメリカじん |
| **Chinês** | Tyuugokujin | ちゅうごくじん |

3D&T ALPHA
Você pediu! Rapaz, pediu muito mesmo!

CHATO PERFEITO
Heróis sem defeitos: saiba como evitar

DRAGON'S BRIDE
Capítulo final. Verdade! O dragão morreu!

EXCLUSIVO! Pegamos o feiticeiro variante de PATHFINDER RPG (e eles deixaram)

Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

D&D 4E
10 motivos para você amar
10 motivos para você odiar

TRILOGIA TORMENTA
Vectorius vs. Dragão da Tormenta

TRIUMPHUS
AINDA UM BOM LUGAR PARA MORRER

Malfeitores • Galrasia • Keep on the Shadowfell

RPG
divertido como você gosta!

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

# SHIN-CHAN

## Uma dublagem perfeita... Ou quase!

Por David Denis Lobão

"Shin-Chan" estreou no Brasil meio na surdina, sem a divulgação apropriada: a extinta FOX Kids lançou o polêmico animê em sua programação noturna. Logo começaram reclamações de pais – e até de um promotor carioca – sobre o conteúdo da animação, que em pouco tempo saiu do ar. O que era anunciado pelas revistas como uma grande promessa da televisão (afinal, estamos no país que adora comédias no estilo "Os Simpsons") ficou só na dívida mesmo, afinal o desenho não emplacou e saiu do ar sem chegar à TV aberta.

O menino levado só ganhou uma segunda chance quando a Animax chegou ao Brasil e resolveu lançar a animação em sua programação. Primeiro relegado às 6 da madrugada, "Shin-Chan" foi aos poucos ganhando espaço e conquistando o público, até chegar ao horário nobre e finalmente ter seu espaço de igual pra igual no Brasil com "Os Simpsons". Os fãs finalmente puderam ver e rever sem cortes todos os episódios dublados anteriormente para a FOX Kids e ainda alguns inéditos dublados especialmente para o Animax, mantendo quase o mesmo elenco original e parte do estilo da primeira dublagem.

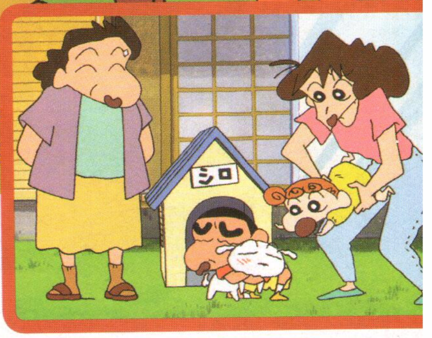
A dublagem original de Shin-Chan foi feita em 2002 pelo estúdio Parisi Vídeo de São Paulo, com direção de dublagem de José Parisi Jr. e Gisa della Mare. O grande destaque, no entanto, ficou para a tradução muito bem feita de Fernando Janson, que também traduziu e interpretou a música de abertura da animação no Brasil. Com piadas abrasileiradas bem no estilo da feira com a dublagem do seriado "Chaves", a versão brasileira de "Shin-Chan" logo se tornou um clássico por citar de Xuxa a Pelé e por adaptações como a frase "Dança da Bundinha Peladinha" pra dancinha que o menino faz ao abaixar as calças.

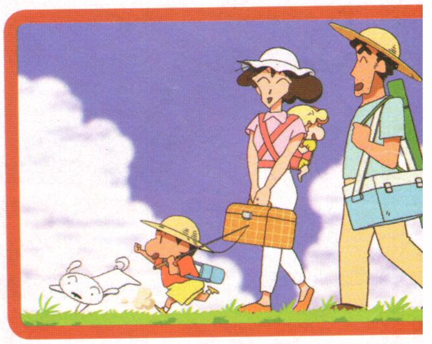
Parte da graça desta tradução se perdeu na dublagem dos novos episódios, feita em 2008 pelo estúdio Álamo, de São Paulo, a pedido do Animax. As piadas perderam o charme da versão original tanto na tradução quanto na interpretação dos atores, em parte pela nova direção de dublagem, nas mãos de Jussara Marques. Tentamos uma entrevista com a nova diretora, mas, por meio de um dos técnicos de dublagem da Álamo, ela agradeceu pelo pedido de entrevista e o recusou.

A dublagem original de Shin-Chan revelou alguns talentos, como Samira Fernandes, estreando sua primeira personagem fixa como a assistente do herói Masked Muchacho e também como o Shin-Chan ainda bebê. No entanto, o destaque mesmo vai para os experientes protagonistas.

Shin Chan teve a voz da ótima Fátima Noya (a voz do Gohan e Goten crianças em "Dragon Ball Z"), já seu pai teve a voz de Élcio Sodré (o Shiryu de "Cavaleiros do Zodíaco") e sua mãe ganhou vida com Isabel de Sá (a Sailor Jupiter de "Sailor Moon"). A diretora Gisa della Mare também atuou como a irritante vizinha do menino, no entanto, ela ficou de fora da dublagem dos novos episódios. Segundo a dubladora contou com exclusividade para a nossa reportagem, o estúdio chegou a ligar pra ela para marcar a gravação e ela disse que não podia no horário que eles queriam, então ela foi trocada.

Outra mudança foi do narrador, anteriormente feita por José Parisi Jr., o antigo diretor que abandonou a profissão depois que seu estúdio (Parisi Vídeo) fechou. No seu lugar entrou Gilberto Rocha Jr., o novo narrador de "Cavaleiros do Zodíaco", que entrevistaremos numa edição futura.





### Lista de dubladores originais de Shin-Chan

**Shin Chan:** Fátima Noya
**Shin-chan bebê:** Samira Fernandes
**Pai:** Élcio Sodré
**Mãe:** Isabel de Sá
**Sra. Cooper:** Gisa Della Mare
**Dayse Nohara:** Francisco Freitas
**Avô Nohara:** Eleu Salvador
**Ishi:** Alessandra Araújo
**Cosmo:** Angélica Santos
**Nori Yoshinaga:** Raquel Marinho
**Prosessora Uma Matsuzaka:** Adna Cruz
**Max:** Paulo Cavalcanti
**Bo:** Francisco Freitas
**Luck:** Francisco Freitas
**Goldie Lux:** Tânia Gaidarji
**Ishi:** Alessandra Araújo
**Nini:** Fernanda Bulara
**Shita:** Marcelo Campos
**Sr Enzo:** Francisco Brêtas
**Masked Muchacho Rául Schlosser**
**Assistente do Masked Muchacho:** Samir Fernandes

# X/1999

## Forever Love - Amor Eterno

*Mou hitori de arukenai*
*Toki no kaze ga tsuyo sugite*
*Ah! Kizutsuku koto nante*
*Nareta hazu dakedo ima wa*

*Ah! Kono mama dakishimete*
*Yureta mama no kokoro o*
*Kawaritsuzukeru kono toki ni*
*Kawaranai ai ga aru nara*

*Will You Hold My Heart*
*Namida uke tomete*
*Mou ko wa resouna All My Heart*

*Forever Love Forever Dream*
*Afu reru omoi dake ga*
*Hageshiku setsunaku jikan o ume tsukusu*
*Oh! Tell Me Why*

*All I See Is Blue in My Heart*

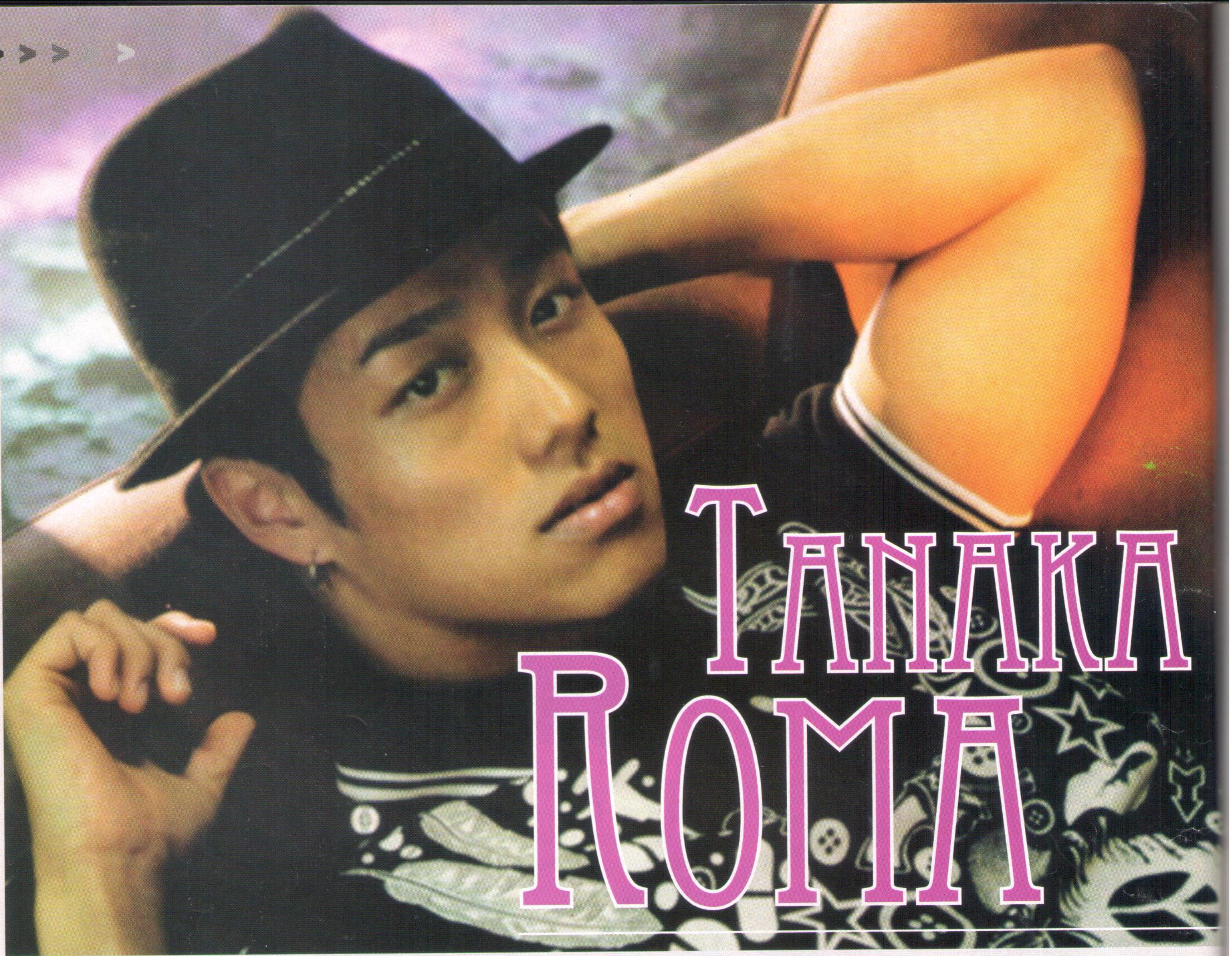
Não mais posso andar por mim mesmo
Tão fortes são os ventos do tempo.
Ah! A esta coisa envolvente
Deveria ter me acostumado, mas agora...

Ah! Segure-me do modo que sou.
Meu coração úmido
Está sendo transformado neste momento,
Pois não sei onde está o amor.

Irá você segurar meu coração?
Pegue minhas lágrimas.
Todo meu coração está prestes a quebrar.

Amor eterno, sonho eterno.
Apenas transbordando pensamentos,
Terrivelmente, tristemente, sepulte o tempo.
Oh! Diga-me o porquê.

Tudo que vejo é azul em meu coração.



# TANAKA ROMA

Por Guiliano Peccilli

Roma Tanaka vem de uma nova leva de artistas, que surgiu nesses dois últimos anos, como Stephanie, Aoyama Thelma e SoulJa. E se tratando de mercado musical japonês, sabemos que é uma verdadeira guerra se manter no mercado, por isso, novos rostos sempre aparecem, enquanto outros são esquecidos.

Irônico que a maioria dos sucessos desses artistas está relacionada de alguma forma ao estouro de Aoyama Thelma, com a canção 'Soba ni Iru ne', com o cantor SoulJa, conseguindo o primeiro lugar da Oricon e ficando por longos meses entre as primeiras posições.

Outro fator que determina o sucesso de Roma são suas referências musicais. Semelhante ao cantor Jero, que descobriu a música enka com sua avó nos EUA, as referências de Tanaka foram sua família. De San Francisco, Tanaka vem de uma família de artistas, seu pai é saxofonista e sua mãe é cantora. Tendo referências de músicas ocidentais, o cantor caiu nas graças do público nipônico em 2006, indo de mala e cuia para o Japão.

### Debut

Alguns meses depois, ele se tornou o novo cantor da King Records, tendo seu debut em junho, chamado 'One/No Change No End'. O single ficou na 54ª posição na Oricon, com 2.481 discos vendidos em sua primeira semana. A música 'One' foi usada no encerramento da série Ame ni mo Makezu, sendo que foi escrita pelo próprio Roma, com colaboração de Mine-Chang. Enquanto que 'No Change No End', também escrita por ele, teve colaboração da 3rd Productions.

### Not Alone

Em outubro, o cantor lançaria o seu segundo single, que veio com as canções: 'Not Alone' e 'Better Days ~through my eyes~', sendo que 'Better Days' veio em uma versão solo. 'Better Days' foi também sua primeira canção no Japão, com o cantor Dohzi-T.

### New Day

Lançado em abril, 'New Day' marcou uma nova etapa para o cantor, que teve a música-tema escrita por ele, sem colaboradores. A canção teve Ryosuke Imai como produtor, enquanto 'Under The Sun' foi produzida pela parceira de Roma dos singles anteriores, Mine-Chang.

### Keep On

O primeiro álbum de Roma veio em abril de 2007, com Keep On, que teve uma recepção morna, ficando em 73º lugar em vendas no primeiro mês.

Reunindo o sucesso dos primeiros três singles, o álbum veio com canções inéditas como: 'Namida', 'Romeo & Juliet', 'BREATHE', 'ikigai', 'Can this be love?' e 'Amazing'. Na mesma época, o cantor deu uma série de entrevistas a rádios como FM 797, Funky Jams 802 e Sunny FM Kyoto, para promover o seu mais novo trabalho. Em 30 de junho, Roma posou para a Barfout Magazine vestido de terno, que refletia seu "neo classic style". Em 17 de julho, o cantor participou do programa Music Fighter, produzido pela NTV. Roma também participou do Red Ribbon Live 2007, em novembro. O evento realizado em Shibuya Ax teve o intuito de promover uma campanha contra a AIDS, fazendo parte das atrações do World AIDS Awareness Day.

### Forever Love feat. Aoyama Thelma

No início de sua divulgação, em janeiro, o single 'Forever Love' foi bastante esperado pelo público por reunir pela primeira vez a cantora Aoyama Thelma com Roma Tanaka. Lançado em 5 de março deste ano, o single também foi música-tema dos comerciais da dwango. Trazendo as canções 'Forever Love' e 'Free', o single vendeu 1.488 cópias em sua primeira semana.

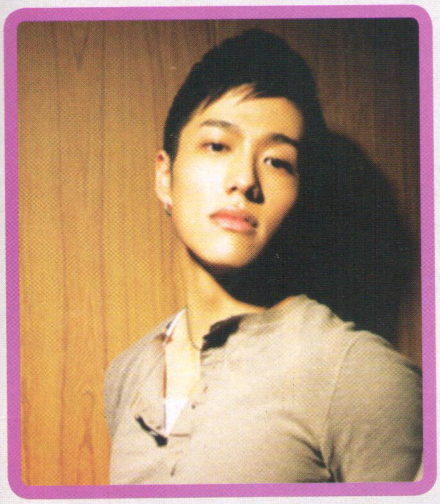
iros três
ões iné-
Juliet',
love?' e
ntor deu
como FM
M Kyoto,
trabalho.
a Barfout
efletia seu
, o cantor
hter, pro-
participou
novembro.
Ax teve o
nha contra
s do World

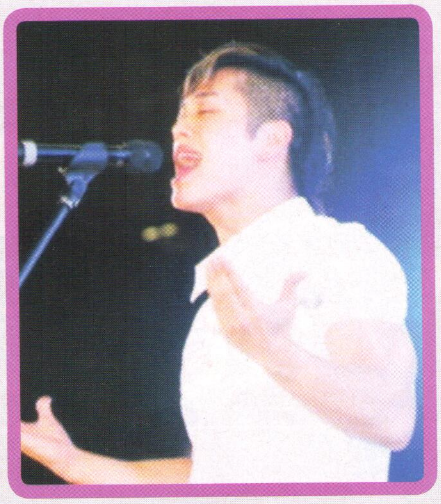
a

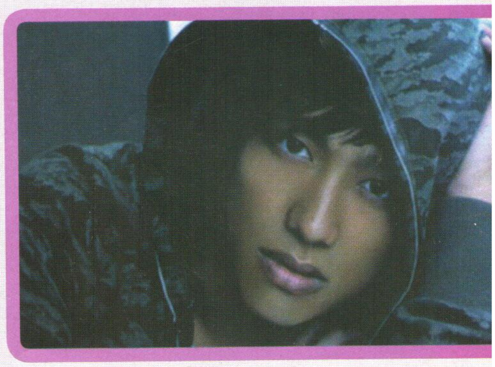
em janeiro,
te esperado
meira vez a
ma Tanaka.
no, o single
merciais da
orever Love'
ópias em sua

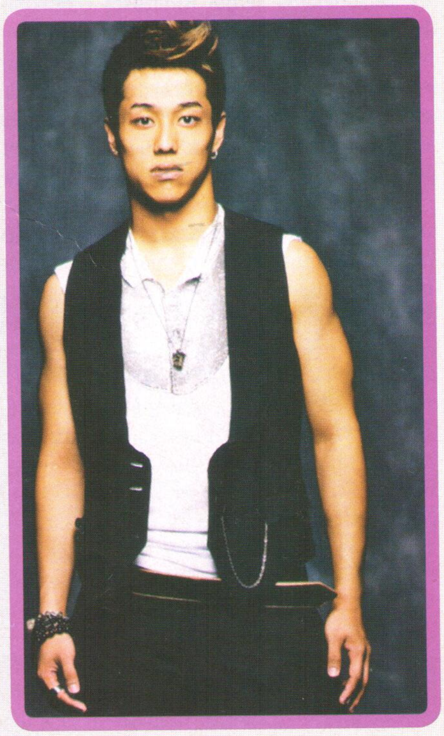
---

> "Semelhante ao cantor Jero, que descobriu a música enka com sua avó nos EUA, as referências de Tanaka foram sua família."









**Perfil**

Nascido em San Francisco, EUA, o jovem cantor veio a desenvolver interesse pela música desde cedo. Ele ouvia diversos gêneros musicais, sendo que seu favorito era música clássica.

Na adolescência, começou a ter um interesse pelo R&B e hip-hop, entrando para o grupo Culture Shock, que fez diversas apresentações em Nova York, Los Angeles e Las Vegas.

Para quem acha que já o viu em algum lugar e não se lembra onde, talvez tenha sido no American Idol. Chegando até as semifinais, Roma Tanaka mostrou seu talento como cantor no programa americano que gerou o nosso Ídolos. Em fevereiro de 2006, Tanaka faria uma participação no single 'Better Days', do cantor Dohzi-T. No mês seguinte, ele voltaria em mais uma participação com Dohzi-T, no single 'WARABEST ~The Best of Dohzi-T~'.

### Boyfriend / Girlfriend feat. melody.

No mês seguinte, veio com um novo dueto, agora com a apresentadora do programa J-melo, a belíssima melody. Cantando 'Boyfriend / Girlfriend', a música foi utilizada como encerramento do programa Music Fighter e também em outro comercial da empresa dwango.

A cantora comentou sobre seu dueto, na época, no seu Myspace, falando: "E então, voltei à cidade, eu tinha um ensaio com Roma Tanaka! Nós fomos para o estúdio e praticamos nosso dueto juntos. Fazia bastante tempo desde a última vez que eu o vi, então, fazia mesmo um bom tempo. Sério, sempre que começamos a conversar, não conseguimos parar mais! Apenas não paramos! De qualquer maneira, o próximo single do Roma será um dueto que fizemos juntos, então, espero que todos possam ver ele depois, OK?

### Okie ~ ~ tenham cuidado!"

No final de março, o cantor foi entrevistado por melody no programa J-melo, pela NHK. Os dois deram uma palinha, cantando o novo trabalho de Roma que seria lançado em abril.

### Daybreak

O primeiro mini álbum do cantor veio em junho com um lançamento somente no formato CD+DVD. Vindo com 6 canções e 6 videoclipes, apenas 3 delas eram inéditas: 'Beautiful You', 'Reasons' e 'My Sunset'.

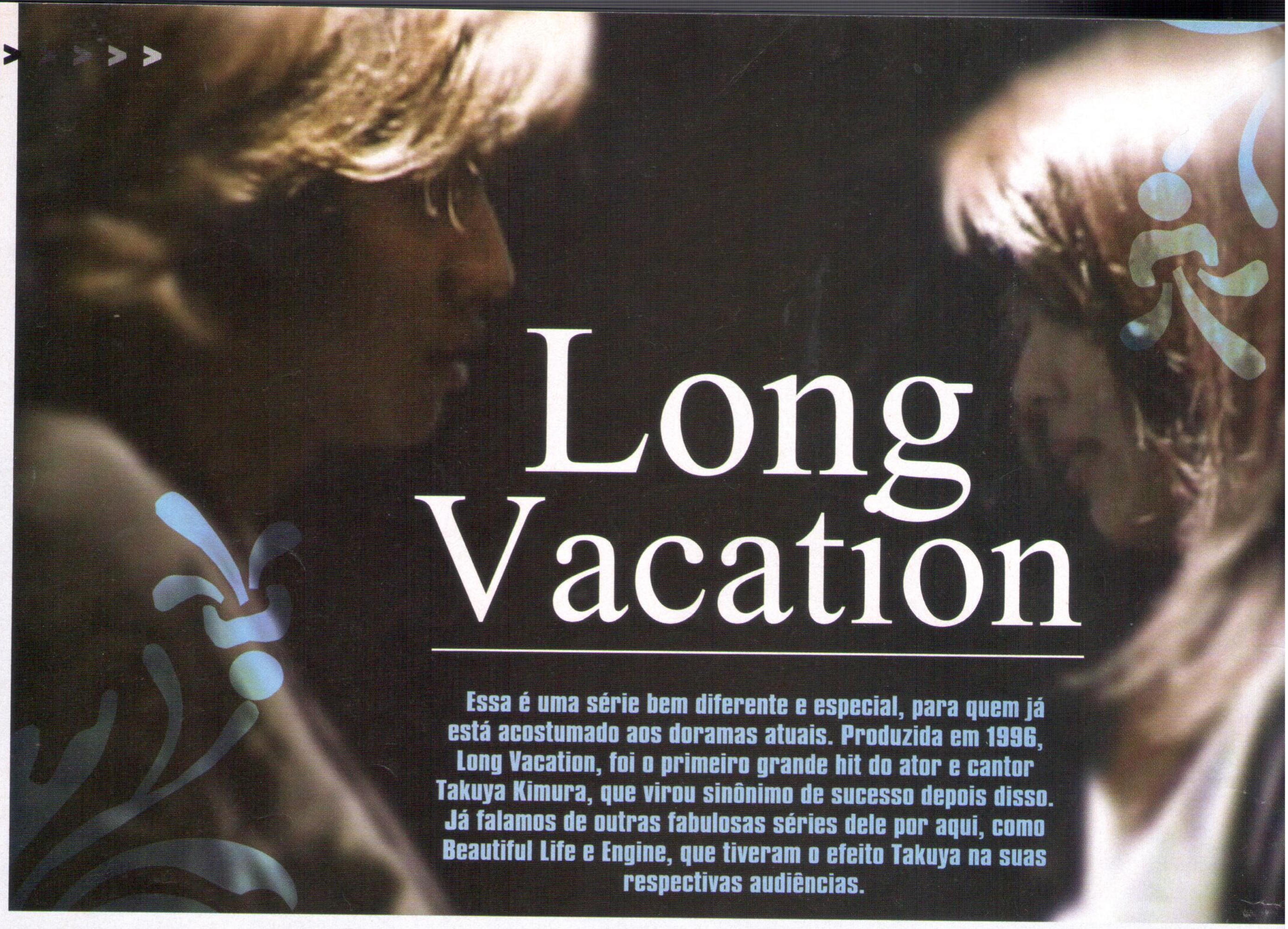
Esse lançamento reuniu os videoclipes lançados junto com seus respectivos singles, ficando na 84ª posição.

### Stephanie - "changin' feat. Tanaka Roma"

Em 23 de julho, o cantor participou do novo single da cantora Stephanie, da Sony Japan Music, cantando 'Changin'; a música é o sétimo encerramento do animê D.Gray-man. O single ficou na 50ª posição, vendendo 2.262 cópias em sua primeira semana.

### Rent

O cantor irá participar de um musical da Broadway chamado Rent, lançado em 1996 e que foi adaptado em filme em 2005. Roma Tanaka interpretará o personagem Angel na versão nipônica desse musical. Recentemente, foi divulgado que o cantor voltará aos palcos em novembro e dezembro, na campanha contra a AIDS, num show com outros artistas.



# Long Vacation

**Essa é uma série bem diferente e especial, para quem já está acostumado aos doramas atuais. Produzida em 1996, Long Vacation, foi o primeiro grande hit do ator e cantor Takuya Kimura, que virou sinônimo de sucesso depois disso. Já falamos de outras fabulosas séries dele por aqui, como Beautiful Life e Engine, que tiveram o efeito Takuya na suas respectivas audiências.**

Por Guiliano Peccilli

### Direto do túnel do tempo...

Voltando ao ano de 1996, a série tem toda uma característica anos 1990, principalmente na roupa e nos cabelos dos personagens. Talvez para alguns, 1996 nem pareça tão longe assim, mas na hora que você ouve "La La La Love Song" cantada em dueto por Toshinobu Kubota e Naomi Campbell e surgem na tela os personagens Senna Hidetoshi e Minami Hayama, difícil não se sentir deslocado.

Agora, preste atenção, isso é só nos primeiros minutos; diferente de animês em que sentimos a "data" pela forma da animação utilizada, em doramas isso é mais perceptível justamente por eles estarem ligados a um contexto específico. Não deixe de acompanhar por causa disso; Long Vacation é uma série de roteiro afinadíssimo e com trilha sonora marcante feita pela banda Cagnet, o que torna essa série uma favorita internacionalmente.

### Minami, uma noiva deixada no altar

Senna Hidetoshi é professor de piano numa escola da região e nem passou por sua cabeça que, justamente naquele dia, tudo iria mudar na sua vida. Minami Hayama, vestida de noiva, pressente que algo errado irá acontecer no dia de seu casamento, correndo para o apartamento de seu "noivo", dando de cara com Senna. Ao ler uma carta deixada por ele, ela descobre que ele fugiu com uma garota, no dia do seu próprio casamento, deixando a pobre Minami, sozinha, no altar.

Minami toma uma atitude drástica, que é mudar para o apartamento de Senna. Sem lugar para morar, já que, pelo casamento, ela abriu mão de sua carreira profissional e de sua casa, Senna a aceita, não sabendo que isso mudaria para sempre sua vida pessoal.

Com 31 anos, Minami sabe que sua carreira como modelo está em crise justamente por sua idade e que seu casamento seria uma excelente despedida do meio. Voltando à agência, ela é questionada realmente por causa disso. Sua melhor amiga, Momoko Koishikawa, também é modelo da agência.

### Conhecendo a tímida Ryoko.

Senna tem uma paixão platônica pela belíssima Ryoko Okusawa, que também trabalha na mesma escola de música que ele. Tímida e sempre correta, Ryoko nem desconfia que Senna não queria apenas uma amizade com ela; justamente por também ser tímido, Senna não consegue sequer convidá-la para sair.

Bom, ele não conseguia: agora, com uma presença feminina em casa, Minami ensinará todos os truques de como ele deve conquistar Ryoko. Sem perceber, seus truques irão se virar contra ela mesma, que vai se apaixonar pelo próprio Senna.

### Senna, o azarado.

Minami torna-se cada vez mais íntima na casa de Senna — batizado de Ayrton, numa referência ao grande piloto brasileiro Ayrton Senna. Fato curioso é que a série brinca muito com essa referência, como também com Doraemon, quando Minami chama Senna assim, por sua forma robótica de tocar piano.

Senna vive a crise de seus 24 anos, por não ter tido sorte no amor, muito menos em sua profissão. Desejando tornar-se um pianista profissional de alguma orquestra mundial, Senna não conseguiu superar sua timidez de tocar em público, questionando se deve realmente continuar a investir nisso. Tendo Minami em casa, ele realmente não sabe se isso é uma solução ou mais um problema em sua vida, só que ele nem saberia que junto a Minami as coisas só iriam se tornar mais estranhas.

### O irmão de Minami e o pentágono amoroso

Mais perdido que a irmã, Shinji vem com sua namorada Rumiko para a cidade de Minami. Shinji é um talentoso pianista que leva a vida sem responsabilidade nenhuma, juntando dinheiro apenas quando vence no Pachinko, um jogo popular no Japão, utilizado em cassinos locais.

A entrada dos dois personagens na trama é o que realmente dá o sal a mais na relação formada por Ryoko, Senna e Minami. Shinji começa a trabalhar como garçom em uma boate junto de Rumiko, e convida Minami para visitá-lo em seu novo emprego. Minami convida Senna e Ryoko, com a intenção que os dois fiquem juntos. Shinji se apaixona à primeira vista por Ryoko e a convida fazer um dueto em dois teclados na boate. Surpreendendo a todos, Senna percebe que Shinji não está

> "Em Long Vacation, o episódio final, por exemplo, obteve 36,7% de audiência, índice extremamente alto para um país que considera sucesso toda série que supera os 20% de audiência."

sendo bonzinho com a Ryoko apenas por ela ser amiga de Minami — ele estava com segundas intenções.

Mais tarde, Rumiko bate no apartamento de Senna perguntando sobre o paradeiro de Shinji, já que ele prometera levar Ryoko para sua casa em segurança. Rumiko e Senna descobrem mais tarde que, naquela noite, Ryoko e Shinji se beijaram. Ryoko conta a Minami e Momoko sobre a noite com Shinji, sendo que as duas nem acreditam que Ryoko nunca havia beijado outro homem, interpretando que a garota teria ido bem mais longe que um mero beijo.

Enquanto isso, Shinji conta a verdade a Rumiko e pede para ambos não se machucarem mais nessa relação, assim, terminando com ela. Rumiko, que ama Shinji, não acredita no que está ouvindo, e se forma um pentágono amoroso.

### O contra-ataque de Senna

Minami decide ensinar táticas ao Senna para recuperar o grande amor de sua vida, perdido para Shinji. Ela nem percebe que, a cada novo truque, ela se apaixona mais e mais por Senna. Senna consegue um encontro com Ryoko: no entanto, como ambos são tímidos, o encontro não empolga muito Ryoko, que pede distância de Senna.

Enquanto isso, Minami procura um novo emprego, depois que foi demitida da agência de modelos. Tetsuya Sugisaki, fotógrafo que tirou fotos dela recentemente, pede-a em namoro e lhe oferece emprego como assistente dele no estúdio fotográfico. Como deu para perceber, a entrada dele na série faz a história ter um hexágono amoroso.

Recapitulando os relacionamentos amorosos: Minami começou a namorar Tetsuya, mas na verdade ainda gosta de Senna, que gosta da Ryoko, que por sua vez gosta do Shinji, e por último, sua ex-namorada, Rumiko, ainda é apaixonada por ele.

### Senna e Minami

Senna e Minami, numa recaída, se beijam, fazendo Minami se sentir culpada pelo namoro com Tetsuya. Senna se sente péssimo por Minami não o aceitar como namorado e por ser chamado de "irmão" por ela. A própria Minami não consegue tirar Senna da cabeça, e Momoko ironiza Minami sobre qual dos dois ela salvaria, caso um barco afundasse com os dois dentro.

Minami decide que irá se casar com Tetsuya. Assim, para fugir de seus sentimentos por Senna, opta por se mudar. Ela também se sente incomodada com a idéia de Tetsuya ser divorciado e ter um filho de outro casamento, não sabendo se é realmente isso que ela deseja para o futuro de sua vida. Enquanto isso, Shinji não conseguindo ficar na mesma casa que a Rumiko, pede para Senna dividir o apartamento com ele, ficando no mesmo quarto que era de sua irmã.

### A batalha final de Senna e Ryoko

Professor Sasaki, que sempre encorajou Senna para entrar em competições e superar sua timidez de tocar em público, sugere a Ryoko e a Senna competirem por uma vaga numa orquestra nos EUA. Os dois aceitam, entrando em profundo treinamento para conseguirem passar nesse concurso. Senna, por nunca ter arranjado nada profissional, além de ser professor de música, decide que, aos 24 anos de idade, se ele não conseguir passar irá tentar seguir outra carreira em sua vida.

Senna estava disposto a quebrar sua barreira com a sociedade e, no dia de sua apresentação aos juízes, ele escolhe a música que lhe faz lembrar de uma pessoa especial. Senna não só passa para a próxima etapa do concurso, como também passa a ter certeza de quem realmente ama.

Ryoko também passa sem problemas para a segunda etapa do concurso, fazendo a relação dos dois ficar ainda mais estremecida. Quem irá vencer o concurso? Como fica a história do hexágono amoroso? Só assistindo a essa incrível série. Long Vacation ganhou 10 prêmios do Television Drama Awards, sendo o destaque da temporada, com toda razão.

### Elenco

Estrelado por Takuya Kimura, o papel de Senna "Ayrton" Hidetoshi foi a consagração do ator no hall de grandes estrelas em doramas. Takuya também é membro da boys band SMAP e foi a partir de Long Vacation que sua presença tornou-se referência de sucesso. Em Long Vacation, o episódio final, por exemplo, obteve 36,7% de audiência, índice extremamente alto para um país que considera sucesso toda série que supera os 20% de audiência. Não é à toa que Takuya virou realmente um fenômeno nos doramas desde então.

Outro destaque da série foi Tomoko Yaguchi, que interpretou a Minami Hayami. Sua interpretação com o Takuya, formando a dupla Senna e Minami, foi afiadíssima, tornando supernatural a relação dos dois no enredo.

A garota tímida Ryoko Okusama foi interpretada pela atriz e cantora Takako Matsu. Esse foi o primeiro dorama entre outros que ela contracenou com Takuya, como Love Generation e Hero. Ela é uma cantora de jpop da BMG Japan e na época de Long Vacation estava começando sua carreira musical.

Fotos: Cosplay Brasil

# Games, música e cosplay

Por David Denis Lobão

**Quando falamos de cosplay ou cosplayer, poucas vezes desassociamos a pessoa que pratica o hobby das demais atividades que ela pratica além dele. Este é um dos temas desta matéria. O outro assunto é diretamente ligado a música e a sua importância para uma apresentação. Sendo assim, vamos por partes, como diria Jack, o estripador.**

### A música e o cosplay

Um cosplay pode estar lindo. A apresentação pode ser até boa, mas sem som dificilmente ela conseguirá conquistar o público e os jurados. Assim como para um animê a trilha sonora é um fator importante e para um game o som é algo decisivo, também pode ser para um cosplayer no palco do evento.

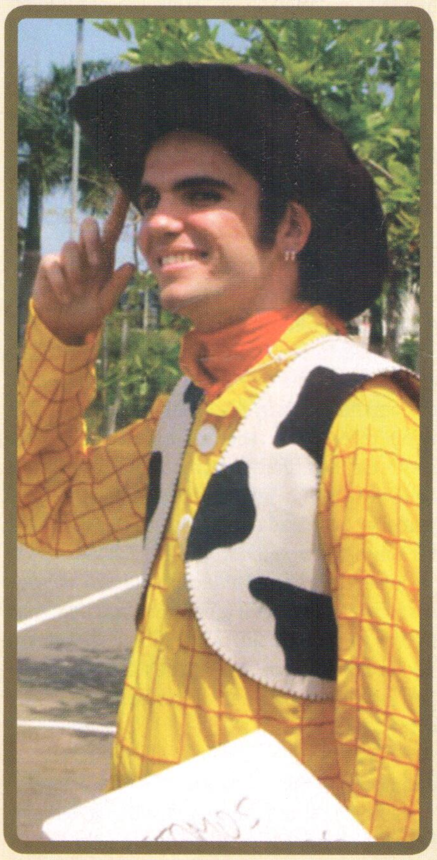
Músicas dos mais variados gêneros, efeitos especiais instrumentais, barulhos e ruídos. Tudo é válido quando o participante edita o seu CD de áudio para montar sua apresentação. Não existe segredo para a edição ficar boa, afinal, ninguém espera ganhar um Oscar de melhor edição de som, mas existem cuidados que precisam ser tomados, como gravar o CD em uma mídia não regravável e somente com aquela única faixa.

Outro toque importante é não usar músicas muito manjadas, por exemplo, na categoria livre, tornou-se muito comum utilizar a música YMCA ou I Will Survive. É bacana usar a criatividade e pegar tanto o público quanto os jurados com o fator surpresa.

### O hobby do cosplay aliado ao da música

E quando um músico profissional participa do concurso, ele tem vantagem? Em partes, pois a questão é tão relativa quanto quando perguntamos se um ator levaria vantagem. Tudo depende do ponto de vista de quem está julgando e, também, de como a pessoa vai conseguir juntar seus hobbies (o artístico e o cosplay) e de como vai tirar proveito disto, já que se ela não souber utilizar os dois irá mais se prejudicar do que ser favorecido.

Hoje falamos com o cosplayer Leandro Jacomé sobre o assunto. Fã de videogame e cosplayer, ele também é professor de música e flautista profissional. O compositor e regente mineiro tem apenas 22 anos, mas já participou de concursos importantes, como o Yamato Cosplay Cup. E agora ele encara um novo desafio: ser coordenador de cosplay dos principais eventos da Yamato Comunicações e Eventos, empresa que realiza o Anime Friends, Anime Dreams e Anime Fantasy. Conheça agora um pouco mais sobre o profissional e sua carreira como músico e cosplayer.



"A motivação foi dada por vontade própria ao notar o quão isso era divertido para os cosplayers e eu tinha de experimentar tal sensação."

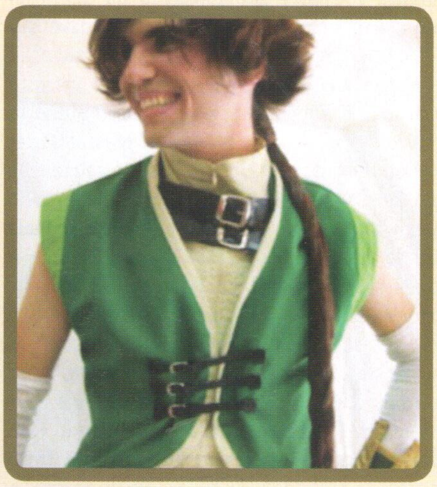
**Neo Tokyo: Como você descobriu o cosplay? Por que resolveu fazer um?**
**Leandro Jacomé:** Belo Horizonte sempre foi cheia de pequenos eventos e foi em um desses pequenos eventos, o Anime Neves, em maio de 2005, onde pude ter um contato mais de perto com esse tipo de prática. A princípio foi meio impactante, pois o modo como vestiam era totalmente atípico, mas posteriormente, pouco a pouco, fui me acostumando com a idéia, até que decidi fazer meu primeiro cosplay, em outubro daquele ano: o Luigi, de "Super Mario Bros". A motivação foi dada por vontade própria ao notar o quão isso era divertido para os cosplayers e eu tinha de experimentar tal sensação. E, uma vez a sensação experimentada e aprovada, não parei mais.

**NT: O que você mais gosta na arte de fazer cosplay? Qual o melhor momento?**
**LJ:** São vários os momentos especiais, mas posso pontuar os principais. Em determinado ponto do feitio do cosplay, quando ele começa a tomar forma; na primeira prova do cosplay recém-construído; quando você bota o primeiro pé fora da sala onde se vestiu e as primeiras pessoas começam a te observar; quando um fã do personagem começa a observar meu trabalho, tirando fotos, elogiando, discutindo sobre o personagem, já fiz várias amizades por intermédio disso; e também na hora da apresentação, quando inexplicavelmente, baixa um santo do personagem, e só volto em mim quando saio do palco, ou, até mesmo, quando chego em casa. De fato, são vários os bons momentos.

**NT: Qual cosplay você mais gostou e por quê? E qual foi o mais difícil?**
**LJ:** Cada um tem seu cantinho especial em minha mente, cada um teve seu brilho, e me lembro de cada um deles por alguma coisa em especial que ele me proporcionou. Luigi, que foi meu primeiro cosplay, é um dos que mais gosto, porque no dia que o usei, vi todos apontando, dizendo "Olha lá o Luigi" e tirando fotos, o que me motivou a continuar nesse hobbie; e já outros têm sua importância, como Kensou de "KOF", que proporcionou que meu círculo de amizades em eventos crescesse bastante; Squall de "FFVIII", foi meu cosplay mais elogiado; Vingador de Caverna do Dragão, com um grupo completo, foi o que mais tirei fotos; enfim, cada um com sua importância. O mais difícil, de longe, foi o Squall; pois tanto era o meu apego emocional ao personagem que não medi esforços para fazê-lo com todos os detalhes perfeitos, o que no final foi bem desgastante e caro; a segunda das três vezes que o usei (primeira "AFBH2006", em outubro de 2006, segunda "AniMinas 2007", em maio de 2007, terceira "Anime Friends 2008 – YCC", em julho de 2008) foi quando estava para tentar vaga para o WCS2007, onde tudo, desde a preparação, os bastidores, o convívio em todos meu círculos sociais, família, trabalho, faculdade, tudo estava em crise e caminhava contra minha participação na preparação do WCS. Mas minha vontade era tamanha que, mesmo com tudo contra mim, lutei até o fim, dando meu melhor, pois sabia que era para um bem maior e estava confiante na possibilidade de que todo esforço não seria em vão e que almejaria meu sonho. No fim de tudo, fui derrotado. E isso me marcou muito, é algo que, de fato, jamais vou esquecer.

**NT: O que significou pra você o YCC?**
**LJ:** Parece simples e óbvio, mas significou uma vitória! Minha primeira vitória em um concurso de cosplay. Depois da tentativa frustrada do WCS em 2007, quando decidi que jamais me dedicaria tão cegamente a um caso, imaginava que nunca ganharia algum concurso de cosplay, pois afinal, se mesmo quando meu máximo foi dado para que algo fosse ganho não foi o bastante para que isso acontecesse, imagina quando o esforço e o carinho não for tão exclusivo. Foi uma surpresa muito grande, e foi uma alegria enorme em tirar da cabeça minha ideologia interna que tinha 'imunidade a vitórias'; fiquei muito feliz e percebi que represento melhor personagens mais carismáticos do que os de tom sério. YCC abriu muitas portas para mim, além de que conheci pessoas maravilhosas.

**NT: Agora você é coordenador? Como é mudar de "lado"?**
**LJ:** Na verdade, já trabalho com eventos de animê desde 2006, sempre na área de cosplay, da organização, como apresentador de palco e juiz de cosplay, mas creio que essa será uma nova fase, onde poderei mais do que nunca, expor meus talentos como organizador e apresentador, sempre mantendo o que em mim há de mais intrínseco, preocupação com a qualidade do concurso e bem-estar de todos cosplayers.



> "A área do ensino é algo que jamais pretendo deixar, sentir que colaboro para a formação de conhecimento de alguém é o que mais me faz sentir satisfeito, ainda mais utilizando os games como meio."

**NT: Saindo agora um pouco do assunto cosplay e falando de música. Soube que o seu trabalho de conclusão de curso da faculdade de música é sobre temas de jogos de videogame aliados a educação. Explique-nos um pouco sobre como será o seu TCC.**

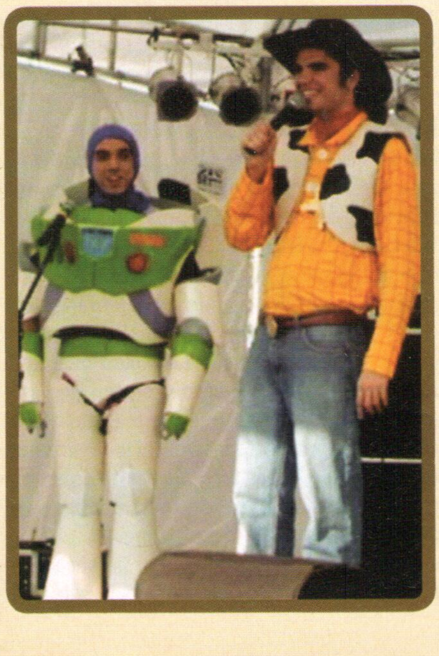
**LJ:** Bom, minha monografia se consistirá em algo baseado que notei no meu dia-a-dia como professor, ao passo do material adequado que deve ser abordado na iniciação do aluno nos estudos da flauta transversal. É de tradição que as músicas de iniciação no instrumento sejam, na grande maioria das vezes, músicas fáceis em que o aluno já as conhecia de alguma forma previamente; sejam músicas populares, músicas folclóricas ou músicas em que ele já esteja ambientado em seu contexto, pois, assim, facilita-se mais ainda o desenvolvimento do aluno, sem a necessidade de decifrar idéias e linguagens musicais na qual ele não tem conhecimento e gasta-se necessariamente certo tempo para que estas se desenvolvam. Entretanto, noto que as crianças e adolescentes de hoje desconhecem quase que por completo todo esse repertório folclórico que antigamente fazia parte da realidade de todos. Dessa forma, o desenvolvimento musical do aluno torna-se desmotivante e mais lento. Nessa conjuntura, o propósito de meu trabalho é procurar por músicas de games que contenham determinado material musical que potencialmente possa se tornar arranjos e auxiliar no desenvolvimento técnico-musical do aluno de forma progressiva. Como a elaboração de arranjos com formação de duetos, trios ou quartetos, em que cada voz da peça tenha seus desafios musicais e que estas sejam adaptadas à realidade técnica do aluno, de forma que a cada voz consonante do duo, trio ou quarteto a dificuldade técnica aumente e o desenvolvimento ocorra. E que ocorra de maneira mais prazerosa, pois é de grande dificuldade de todos os professores de música encontrar repertório para iniciantes em que, na realidade técnico-musical do aluno, sejam belos e prazerosos. Tudo isso eu encontrei nas OSTs (Original Sound Tracks) de games.

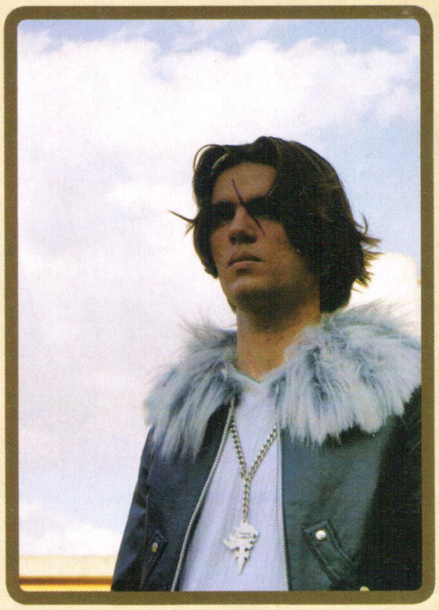
**NT: De onde surgiu a idéia para o trabalho?**

**LJ:** Desde criança, sempre tive um grande gosto pela cultura japonesa, especialmente com os games. A interação que os jogadores têm com os games é muito mais forte do que ao assistir um anime ou ler um mangá; a interação com o jogo se dá de uma forma ativa: mesmo que por um momento, o jogador se sente como se fosse o próprio personagem, e a música que o rodeia é uma ambientação pertinente ao contexto do jogo e se dá de uma maneira forte, tornando o jogo algo mágico, algo heróico ou algo sublime. As OSTs são uma ferramenta de extrema importância num jogo, dão o 'clima' que o jogo propõe e complementam os efeitos visuais, é isso que 'tempera' o jogo, torna interessante e marca fortemente o jogador. Meu trabalho de monografia já é algo que faço em sala de aula no meu dia-a-dia e surgiu pela falta de repertório para iniciantes na flauta transversal que temos nos dias de hoje. Não que haja pouco material, mas há pouco material de músicas pertinentes à realidade do aluno. Encontrei nos games uma forma viável de suprir os problemas de falta de boas peças de repertório para iniciantes, com músicas agradáveis e de temas marcantes.

**NT: Quem está te dando suporte no trabalho?**

**LJ:** Minha orientação está sendo feita pelo Professor Alberto Sampaio Neto, que, além de meu orientador, também é meu professor de Flauta Transversal e Didática do Instrumento. A tradicionalista Academia sempre teve repugnância com assuntos inovadores e não foi diferente quando expus minhas idéias a meus professores com relação à diferente forma de elaborar arranjos com músicas de games em auxílio do ensino. Muito diferente dos temas de meus colegas, com assuntos há muito saturados que tanto alegram a academia. Porém, o professor Alberto (ou Beto, como todos o chamam) sempre foi a favor de minhas idéias inovadoras e está dando o devido suporte que necessito para esse meu trabalho.





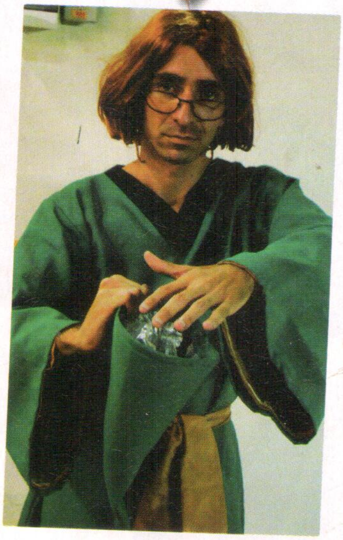
**NT: Como está sendo o trabalho de pesquisa? Você já realizou trabalhos anteriores ligados ao tema?**

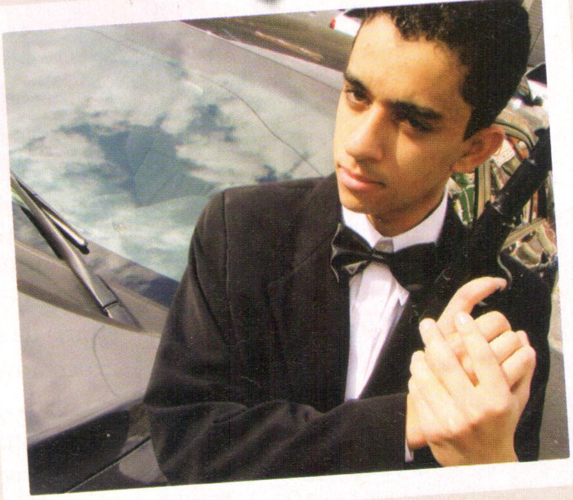
**LJ:** Estou em fase de coleta de fotos, vídeos e depoimentos de meus alunos que já experimentaram essa minha linha de ensino e também elaborando novos arranjos, tudo para que já nesse novo semestre possa concluir o curso com satisfação de um trabalho bem feito. Trabalhos ligados ao tema, profissionalmente, esse é o meu projeto mais ambicioso, mas anteriormente fazia por conta própria, pequenos recitais onde tocava músicas do gênero. Atualmente conduzo um grupo de sopros, onde o repertório se dá basicamente com músicas de games e estamos começando a tocar nos eventos de anime aqui em BH com grande reconhecimento. Porém ambos sem esse aspecto pedagógico que é meu propósito principal no momento, na área onde atuo mais, a Licenciatura.

**NT: E pro futuro quais seus planos? Pretende investir na idéia e na área?**

**LJ:** Futuramente pretendo fazer faculdade de composição, pois creio que preciso apenas lapidar um pouco meus trabalhos de arranjo e composição, aprimorar meus conhecimentos sobre harmonia, para que futuramente, tenha belas composições que possam ilustrar os mais variados games, atualmente já tenho duas. Mas a área do ensino é algo que jamais pretendo deixar, sentir que colaboro para a formação de conhecimento de alguém é o que mais me faz sentir satisfeito, ainda mais utilizando os games como meio. É como unir o útil ao agradável.

# Galeria Cosplay





# Correntes Rompidas

Por Marjarie Marrie

Há tempos se costumara a ter sua vida regida pelas correntes do destino... Elas eram uma constante tão presente desde sempre, que poderia tranqüilamente afirmar que faziam parte de sua família... Como um familiar antigo e indesejado, mas que por fim, tornou-se um sábio. Tinha consciência de que caso o seguisse, estaria de acordo com toda e qualquer expectativa que poderiam depositar em si. E as cobranças se limitariam apenas à forma como as cumpriria. Era fácil, cômodo... Era a sua vida.

E então, após uma pessoa, poucas palavras, uma luta, várias convicções e certezas tão estranhas, sua vida inteira ruiu. Foi como se ver perdido por um instante, tentando enxergar o que fazer a seguir, mas essa única resposta encontrar-se justamente em seu ponto cego.

Agora, tendo escutado, e inclusive aceitado, uma promessa boba de que teria as tradições que o regiam mudadas, só conseguia pensar em treinar, mesmo sendo um gênio que sempre considerou infantil a persistência e o trabalho duro. Mas era um gênio com um ponto cego, um único pássaro voando para longe e uma resposta inalcançável.

E nesse momento, tendo pensado e deixado para trás tantas coisas, queria quebrar a última corrente que insistia em se atar aos seus punhos, para vencer o destino que afirmava ser impossível enxergar esse ponto.

Era contraditório, estranho ao passo dele mesmo não conseguir se compreender. Mas nesse aspecto, queria pensar que nem tudo precisava de compreensão.

Deixou seu corpo exausto cair no chão e se permitiu encarar o céu, era um costume que vira ser praticado inúmeras vezes por outras pessoas e que na ocasião achara estranho e sem propósito.

Essa opinião parecendo agora tão distante enquanto seus olhos observavam as nuvens...

Foi com alguma surpresa que encontrou subitamente um rosto sorridente a fitar o seu.

- Ainda tentando aperfeiçoar o Byakugan? – Tenten perguntou com um leve toque de diversão na voz. Sabia que não era apenas isso que prendia o Hyuuga dia após dia no campo de treinamento. Havia muito mais além da técnica e da vontade de eliminar qualquer fraqueza, mas era justamente essa seriedade que a impulsionava a querer brincar, como se esse tudo fosse nada.

Mas o seu jeito só parecia irritá-lo. E precisava mudar isso... Não queria de modo algum que suas aproximações contribuíssem para afastá-lo. Queria que ele estivesse sempre ali, ao seu alcance... E não sabia como, mas precisava buscar alguma forma de resgatar aquela parte de Neji que Naruto não conseguiu alcançar.

- Você não entenderia... – ele respondeu baixo, como se não quisesse que ela o escutasse.

Tenten sorriu. Um sorriso que dizia entender tudo perfeitamente, mas não comentou nada, apenas se sentou ao lado dele, ficando em silêncio. Por que tudo tinha que ser tão complicado? Queria salvá-lo, libertá-lo. Mostrar que o destino poderia sim ser rompido. Mas o que ela poderia fazer para conseguir? Não queria acreditar que aquilo fosse impossível. Lançando um último olhar a Neji, suspirou e também deixou que seus olhos se perdessem entre as nuvens. Viu alguns pássaros sobrevoando o topo das árvores e então a resposta lhe ocorreu.

Seu coração pareceu perder o ritmo, afobado em tentar, esperançoso em conseguir.

- Sabe por que as andorinhas voam seguindo aquela forma no céu? – ela perguntou subitamente, erguendo os braços e juntando as pontas de seus dedos, frisando a que se referia. Neji piscou e então a encarou, confuso. – Sabe? – insistiu.

- Sim... – ele franziu as sobrancelhas ainda não entendendo onde Tenten queria chegar. – É para avançarem uma distância maior, cansando-se menos... O pássaro que vai à frente vence boa parte da resistência do ar, poupando seus companheiros e, quando cansado, move-se para o final do grupo onde a resistência do ar é pequena, permitindo-o se recuperar.

A garota sorriu e baixou os braços, tornando a encarar o companheiro.

- Eu tenho outra resposta... – a expressão confusa tornou a surgir no rosto dele. - Elas voam dessa forma para não permitir que as costas de suas companheiras fiquem desprotegidas. Assim, onde os olhos de uma não são suficientes, existe outra para vigiar... Um verdadeiro time.

> **"E quase pôde escutar a última corrente se rompendo. Não haveria mais destino algum que o impedisse de enxergar esse ponto... A sensação de encontrar-se perdido, cada vez mais distante... Sabia, sentia, entendia... Estava enfim livre por completo e tinha um caminho a seguir."**

Neji apenas ergueu uma sobrancelha, achando um tanto ilógica aquela explicação. Ela suspirou, entendendo completamente essa expressão incrédula, então, tomada pelo mesmo fôlego que ainda movia seu coração de forma descontrolada, levou uma de suas mãos até as costas dele, pousando levemente.

- Assim como as andorinhas, nós também somos um time. – Tenten continuou, sorrindo agora de pura felicidade ao ver o entendimento atingindo o rosto de Neji – Portanto, não se esforce tanto em procurar o que já possui. – aproximou-se ainda mais e falou como quem conta um segredo - Onde seus olhos falharem, você pode contar com os meus.

O tempo pareceu parar no instante em que absorvia essas palavras, a promessa por trás delas sendo grande demais para tentar compreender por completo. Então, com uma agitação estranha tendo tomado controle de seu peito, Neji a observou se erguer e estender a mão. Era um gesto que significava muito mais do que ajudá-lo a levantar.

Não precisou de outras palavras ou de qualquer segundo ou terceiro pensamento.

Aceitou.

E quase pôde escutar a última corrente se rompendo. Não haveria mais destino algum que o impedisse de enxergar esse ponto... A sensação de encontrar-se perdido, cada vez mais distante... Sabia, sentia, entendia... Estava enfim livre por completo e tinha um caminho a seguir.

Após uma pessoa, palavras bobas, uma frase e um gesto, viu sua última prisão ruir.

E como era pleno esse sentimento.

Com uma proximidade que sabia ser a partir daquele momento seu novo familiar, abandonou o campo de treinamento junto dela, deixando para trás muito além dos alvos atingidos por suas kunais.

Olhou novamente para o céu e sorriu. Um sorriso que Tenten, feliz, e com tantos outros sentimentos que não saberia explicar, não tardou em acompanhar enquanto se aproximava mais.

E não havia nada mais certo.

Afinal, ele era Neji, um gênio com um ponto cego, um único pássaro voando para longe, uma resposta... E Tenten.

**MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE**

**Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).**

**Nota:** **A obra Naruto pertence exclusivamente a seu autor . Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.**

Divulgação

# O Catador de Batatas e o Filho da Costureira

Por Juliana Freire

芋拾いの男
お針子のせがれ
Um imigrante japonês, um neto de escravos
Duas histórias com um mesmo final: o futuro do Brasil
O CATADOR DE BATATAS
e o filho da costure
D'Angelo | Gias
お針子のせがれ
芋拾いの男
Um neto de escravos, um imigrante japonês
Duas histórias com um mesmo final: o futuro do Brasil
O FILHO DA COSTUREIRA
e o catador de batatas
Giassetti | D'Angelo

**O CATADOR DE BATATAS E O FILHO DA COSTUREIRA**
**Autores: Bruno D'Angelo e Ricardo Giassetti**
**Formato: 135x205mm**
**Páginas: 112 pgs**
**ISBN: 978-85-7787-086-8**
**Preço: R$ 24,90**

**Editado pela JBC, o livro bilíngue é formado por duas histórias paralelas: a de um imigrante japonês e a de um negro brasileiro neto de escravos. Seus destinos se cruzam em uma fazenda de café no interior paulista quando a primeira leva de imigrantes vindos do Japão chega ao Brasil em 1908.**

### O Catador de Batatas

IKEMOTO está em fuga de seu próprio passado. Sua família e toda a classe samurai se viram esquecida após a Reforma Meiji. Sem posses e sem futuro, Ikemoto vê o Brasil como um refúgio distante para curar as mágoas de seu passado. Veterano da guerra russo-japonesa (1904-05) foi prisioneiro de guerra no navio Kazan, agora de posse da frota japonesa sob o nome Kasato Maru. A viagem, a chegada, os conflitos com a nova cultura e os desafios presentes, passados e futuros se apresentam em terras brasileiras. Uma lição que nos ensina que nada é para sempre e tudo pode ser mudado.

### O Filho da Costureira

ISIDORO não conheceu nem sua mãe nem seu pai. Foi criado por Dona Nâna, costureira de grande coração que acolhe crianças rejeitadas. Vivendo como colono em uma fazenda de café, Isidoro destaca-se como um garoto esforçado e inteligente, o que o faz ser uma figura deslocada nesse ambiente rústico. Sem muitas perspectivas devido ao preconceito racial, Isidoro e Ikemoto acabam unindo forças e compartilhando problemas que os encaminham para um destino comum: a fuga para uma nova vida, com novos desafios e conquistas. Um futuro que somente um país como o Brasil pode oferecer e cujo resultado, cem anos depois, é um conto comovente de superação e vitórias.

# Animê e Mangá Biblioteca básica

**www.comix.com.br**

## TOP 5 (MANGÁ)

**Os mangás mais vendidos da COMIX BOOK SHOP (www.comix.com.br)**

1º) **NARUTO**
2º) **Death Note**
3º) **Bleach**
4º) **Gantz**
5º) **Grimms Mangá**

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
THE LOST CANVAS
A SAGA DE HADES
5
MASAMI KURUMADA X SHIORI TESHIROGI

01
Full Metal Panic!

### LANÇAMENTOS

**Utena nº1e 2** R$ 5,90(cada)
**Onegai Twins nº1 e 2** R$ 6,90 (cada)
**Kare First Love nº1**
**Colégio Ouran Host Club nº1** R$ 9,90
**Lodoss War-A Dama de Pharis Vol.1** R$ 15,90
**Ooru nº 1 e 2** R$ 12,90 (cada)
**Homuluncus nº1 e 2** R$ 9,90 (cada)
**Full Metal Panic! Sigma nº1** R$ 9,90
**Black Lagoon nº1** R$ 9,90
**Sunadokei nº1** R$ 9,90
**Galism nº1e 2** R$ 9,90 (cada)
**Seton nº 1 de 3** R$ 15,90

### NOVIDADES

**Naruto nº1 e 15** R$ 9,90 (cada)
**Death Note nº1 ao 12** R$ 10,90 (cada)
**Bleach nº1 e 12** R$ 9,90 (cada)
**Giantz nº1 e 12** R$ 9,90 (cada)
**Delivery Service Of Corpse nº1 e 2** R$ 12,90(cada)
**Hunter X Hunter nº1 ao 7** R$ 10,90 (cada)
**Cavaleiros do Zodiaco – Lost Canvas – A Saga de Hades nº1 e 6** R$ 10,90 (cada)
**Tarot Café nº1 ao 6** R$ 10,00 (cada)
**Conde Cain nº1 ao 9** R$ 9,50(cada)
**Kil-Dong nº1 e 5** R$ 9,90 (cada)
**Gravitation nº1 ao 12** R$ 10,95 (cada)
**FullMetal Alchemist nº1 ao 32** R$ 6,90 (cada)
**Battle Royale nº1 ao 12** R$ 12,90 (cada)
**Monster nº1 ao 10** R$ 12,00 (cada)
**Sanctuary nº1 ao 6** R$ 12,00 (cada)
**Yu-Gi-OH nº1 ao 19** R$ 10,90 (cada)
**Tsubara Chronicles nº1 e 10** R$ 5,90 (cada) **e nº 11 ao 17** R$ 6,90 (cada)
**XXX Holic nº1 e 10** R$ 5,90 (cada) **e nº 11 e 12** R$ 6,90 (cada)
**Negima nº1 a 20** R$ 5,90 (cada) **e Nº21 ao 23** R$ 6,90 (cada)
**Priest nº1 ao 16** R$ 10,00 (cada)
**Planet Blood nº1 ao 11** R$ 10,00(cada)
**Angel Sanctuary nº1 ao 25** R$ 5,50 (cada) **nº26 ao 38** R$ 5,90 (cada)
**Berserk nº1 ao 38** R$ 5,90 (cada)

### COMPLETE SUA COLEÇÃO!

**Vampire Knights Nº1 ao 6** R$ 9,90 (cada)
**Slam Dunk nº1 ao 31** R$ 9,90 (cada)
**Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6** R$ 9,50 (cada)
**FullMetal Panic nº1 ao 9** R$ 9,50 (cada)
**.Hack nº1 ao 7** R$ 5,90 (cada)
**Trigun nº1 e 2** R$ 18,90 (cada)
**1945** R$ 14,00
**Blood –The Last Vampire (Ed. Unica)** R$ 9,90
**Estranho Mundo de Jack – Mangá (ed. Única)** R$ 14,90
**Crying Freeman nº1 ao 10** R$ 9,50 (cada)
**Samurai Champlo nº1 e 2** R$ 9,50 (cada)
**Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3** R$ 12,00 (cada)
**Nekomagin (Edição Especial)** R$ 24,90
**Panorama do Inferno** R$ 12,00
**Love Hina Infinity** R$ 19,90
**Astro Boy nº1 ao 3** R$ 9,90 (cada)
**Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3** R$ 9,90 (cada)
**A Serpente Vermelha** R$ 24,90
**Inu Neko nº1 ao 3** R$ 5,90 (cada) **(Só para Adultos)**
**Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol** R$ 9,90(cada)
**Grimms Mangá (Ed. Única)** R$ 11,90
**Princess Princess nº1 ao 5** R$ 9,50 (cada)
**Witchblade nº1 e 2** R$ 9,90 (cada)
**Fruits Basket nº1 ao 23** R$ 9,80 (cada)
**Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4** R$ 6,30 (cada) **e nº5 ao 12** R$ 6,90 (cada)
**O Tigre e o Dragão nº1 ao 10** R$ 8,90 (cada) e **nº11** R$ 17,80
**MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toroyama) Vol.1 ao 3** R$ 14,90 (cada)
**Angry nº1 e 6** R$ 9,90 (cada)
**Merupuri nº1 ao 4** R$ 9,50 (cada)
**Karekano nº1 ao 12** R$ 9,50 (cada) **e nº13 ao 21** R$ 9,90 (cada)
**El Hazard nº1 ao 6** R$ 5,90 (cada)
**Princess Ai nº1 ao 3** R$ 12,00 (cada)
**Yuki nº1 ao 6** R$ 12,00 (cada)
**Cowa! (Akira Toriyama, ed. Única)** R$ 14,90
**Sócrates in Love (Ed. Única)** R$ 19,90
**Zettai Kareshi – O Namorado Perfeito nº1 ao 6** R$ 9,90 (cada)
**Paradise Kiss nº1 e 5** R$ 9,90 (cada)
**Lodoss War – A História de Deedlit nº1 e 2** R$ 10,50(cada)
**Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3** R$ 10,50 (cada)
**Samurai Executor nº1 ao 8** R$ 14,90 (cada)
**Samurai Girl nº1 e 12** R$ 5,90 (cada)
**Onegai Teacher nº1 e 2** R$ 9,80 (cada)
**Tokyo Babylon nº1 ao 7** R$ 9,80 (cada)
**Quark nº1 ao 3** R$ 9,90 (cada)
**Angelic Layer nº1 ao 5** R$ 9,80 (cada)
**O Chamado nº1 e 2 R$** 13,90 (cada)
**Megamen NT Warrior nº1 ao 6** R$ 5,90 (cada)
**Love Junkies nº1 ao 42** R$ 5,50 (cada) **e nº43 ao 45** R$ 6,90 (Só para Adultos)
**Mouse nº1 ao 14** R$ 9,80 (cada) **(Só para Adultos)**
**Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10** R$ 12,90 (cada)
**Samurai X nº 1 a 4, 6 e 9 ao 34** R$ 2,90 (cada) **nº 35 ao 48** R$ 3,90 (cada) **nº 49 ao 56** R$ 4,90 (cada)
**Samurai X – Especial** R$ 4,50
**Love Hina nº1 e 3 ao 14 e 16** R$ 3,50 (cada) **nº17 e 20 ao 27** R$ 3,90 (cada)
**Video Girl Al nº1 ao 18** R$ 2,90 (cada) **nº19 ao 24** R$ 3,90 (cada) **nº 25 ao 30** R$ 4,90 (cada)
**Shaman King nº1 ao 49** R$ 4,50 (cada) **nº50 ao 64** R$ 4,90 (cada)
**Sakura Card Captor nº2 ao 24** R$ 2,90 (cada)
**Inu Yasha nº1 ao 4 e 6** R$ 3,50 (cada) **nº7 ao 12** R$ 3,90 (cada) **nº13 ao 30** R$ 4,50 (cada) **nº 31 ao 94** R$ 4,90 (cada) **nº 95 ao 104** R$ 6,90(cada)
**Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4** R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao 8** R$ 3,90 (cada)
**YuYu Hakushô nº2 ao 4** R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao7 e nº10 ao 14** R$ 3,90 (cada) **nº 15 ao 38** R$ 4,90 (cada)
**Chobits nº 2 ao 15** R$ 4,90 (cada) **nº 16** R$ 5,90
**Cowboy Bebop nº 1 ao 6** R$ 4,90 (cada)
**Gunnm nº 1 ao 18** R$ 4,90 (cada)
**X 1999 nº 1 ao 18** R$ 9,80 (cada)
**Bastard nº 1 ao 23** R$ 9,80 (cada)
**Star Wars Episode I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2** R$ 3,90 (cada)
**Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4** R$ 3,90 (cada)
**Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4** R$ 3,90 (cada)
**Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4** R$ 3,90 (cada)
**BT'X nº1 ao 16** R$ 9,80 (cada)
**Peach Girl nº2 ao 4** R$ 3,90 (cada) **nº5 ao 7** R$ 4,50 (cada) **nº8 ao 11** R$ 4,90 (cada) **nº12 ao 24** R$ 5,50 (cada) **nº25 e 26** R$ 5,90 (cada)
**Dragon Ball nº1 ao 32** R$ 3,90 (cada)
**Dr. Slump nº1 ao 6** R$ 4,50 (cada) **nº7 ao 14** R$ 5,20 (cada)
**Dragon Ball Z nº1 ao 29** R$ 3,90 (cada) **nº30 ao 51** R$ 4,90 (cada)
**Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21** R$ 3,90 (cada) **nº22 ao 25** R$ 4,50 (cada) **nº26 ao 48** R$ 5,90 (cada)
**Fushigi Yûgi nº1 ao 9** R$ 4,50 (cada) **nº10 ao 36** R$ 5,20 (cada)
**Blade nº1 ao 28** R$ 5,20 (cada) **nº 29 ao 34** R$ 5,90 (cada) **nº35 ao 38** R$ 6,90 (cada)
**Chonchu nº 1 ao 15** R$ 9,90 (cada)
**Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12** R$ 3,40 (cada)
**One Piece nº 1 ao 9** R$ 4,50 (cada) **nº 10 ao 38** R$ 5,20 (cada) **nº 39 ao 60** R$ 5,90 (cada) **nº61 ao 68** R$ 6,30 (cada)
**Éden nº 2 ao 7** R$ 3,90 (cada) **nº 8 ao 11** R$ 4,50 (cada) **nº 12 e 14** R$ 4,90 (cada) **nº 15 ao 20** R$ 5,50 (cada) **nº21 e 22** R$ 5,90 (cada)
**Lobo Solitário nº 1 ao 28** R$ 12,90 (cada)
**Slayers nº 1 ao 7** R$ 4,90 (cada) **nº 8 e 17** R$ 5,50 (cada)
**Ragnarök nº 3 ao 19** R$ 5,90 (cada)
**Transformers Edição Encadernada** R$ 10,90 (cada)
**Robotech Edição Encadernada** R$ 10,90 (cada)
**NG Evangelion nº 4 ao 12** R$ 4,50 (cada) **nº 13 ao 16** R$ 5,30 (cada) **nº 17 ao 18** R$ 6,30 (cada) **nº 19 e 20** R$ 6,90(cada)
**Vagabond nº 1 ao 11** R$ 5,50 (cada) **nº 12 ao 40** R$ 6,30 (cada) **nº 41 ao 44** R$ 6,90 (cada)

### LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

**Jornada ao Oeste** R$ 42,90
**Samurai das Tesouras** R$ 39,00
**Estratégia Samurai – Como Vencer Desafios Usando Sua Força Interior** R$ 32,90
**Minha Vida Como Gueixa** R$ 39,90
**Tokyo Girls** R$ 49,90
**Gestos Japoneses** R$ 19,90
**Guia da Cultura Japonesa - São Paulo** R$ 49,00
**Almanaque da Cultura Pop Japonesa** R$ 34,00
**Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial** R$ 75,00
**Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol. 1 ao 3** R$ 24,90 (cada)
**Kana & Mangá Vol. 1, 2 e 3** R$ 14,90(cada)
**Para Se Descolar em Japonês** R$ 24,90
**Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 e 2** R$ 29,00
**Sudoku & Mangá** R$ 9,90
**As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2** R$ 29,00 (cada)
**A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe** R$ 19,90
**O Livro dos Cinco Anéis** R$ 48,90
**Adolf Vol. 1 ao 5** R$ 27,90 (cada)
**Che – Uma Biografia** R$ 23,50
**Nausicaa Vol. 1 ao 4** R$ 29,90 (cada)
**Bambi Vol. 1 ao 3** R$ 22,00 (cada)
**Enciclopédia dos Samurais (livro)** R$ 49,00
**A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro)** R$ 49,00
**Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos)** R$ 13,90
**Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos)** R$ 14,90
**Mulheres Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos)** R$ 33,00
**Sandland (Akira Toroyama – Ed. Especial)** R$ 14,90
**Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco** R$ 38,00
**Enciclopédia Dragon Ball Z** R$ 45,00
**Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia – A História de Mei Vol. 1 e 2** R$ 25,00 (cada)
**O Grande Livro do Mangá** R$ 39,00
**Vampiro que Ri** R$ 29,00
**Paraíso – O Sorriso do Vampiro** R$ 33,00
**Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945** R$ 36,00
**Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960** R$ 36,00
**Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975** R$ 29,00
**Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989** R$ 29,00
**Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13** R$ 19,90 (cada)
**Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6** R$ 25,00 (cada) **nº 8 ao 14** R$ 27,50 (cada)
**Samurai X Kaden** R$ 49,00
**Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2** R$ 29,00 (cada)
**Japonês em Quadrinhos** R$ 47,00
**Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios** R$ 20,00
**Japonês em Quadrinhos Vol.2** R$ 47,00
**Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios Vol.2** R$ 20,00
**Dungeons Crawlers Encadernada** R$ 9,90
**Nosferatus (Arthur Garcia)** R$ 16,90
**Buda Vols. 1 ao 14** R$ 19,90 cada
**Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3** R$ 19,90 (cada)
**Coleção Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4** R$ 13,90 (cada)

### DVDs

**Akira Edição Especial (LATA)** R$ 59,90
**Appleseed Ex Machina** R$ 29,90
**Páprica** R$ 29,90
**Tekkonkinkreet – (Baseado no Mangá "Preto e Branco")** R$ 32,00
**Box Naruto 1 (Episódio Vols.1 ao 5)** R$ 139,90
**Naruto Vols.1 ao 5** R$ 42,90 (cada)
**Box Naruto 2 (Episódio Vols.6 ao 10)** R$ 139,90
**Naruto Vols.6 ao 10** R$ 42,90 (cada)
**Box Naruto 3 (Episódio Vols.11 ao 15)** R$ 139,90
**Naruto Vols.11 ao 15** R$ 42,90 (cada)
**Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Inferno (Episódio 0 + Vols.1 ao 4)** R$ 139,90
**Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades-Inferno Vols. 1 ao 4** R$ 39,90 (cada)
**Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme – Prólogo do Céu** R$ 38,90
**Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Santuário (Episódio 0 + Vols.1 ao 4)** R$ 134,90
**Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades – Santuário Vols. 1 ao 4** R$ 38,90 (cada)
**Os Cavaleiros do Zodíaco – A Série Vols. 1 ao 24** R$ 38,90 (cada)
**YuYu Hakushô – Vols. 1 ao 13** R$ 38,90(cada)
**YuYu Hakushô – Box 1 (Vols. 1 ao 4)** R$ 139,90
**YuYu Hakushô – Box 2 (Vols. 5 ao 7)** R$ 99,90
**YuYu Hakushô – Box 3 (Vols. 8 ao 10)** R$ 99,90
**YuYu Hakushô – Box 4 (Vols. 11 ao 13)** R$ 99,90
**Final Fantasy VII - Advent Children (Ed. Duplo)** R$ 34,90
**FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 ao 3)** R$ 99,00
**FullMetal Alchemist Box (Vol. 7 ao 9)** R$ 99,00
**FullMetal Alchemist Vol. 1 ao 9** R$ 29,90(cada)
**Ragnarök Vol. 1 ao 6** R$ 32,90 (cada)
**Megaman NT Warrior Vol. 1 ao 6** R$ 34,90 (cada)
**Nadja Vol. 1 ao 4** R$ 36,90 (cada)
**Super Campeões Box 1 (Vol. 1 ao 3)** R$ 49,90
**Super Campeões Box 2 (Vol. 4 ao 6)** R$ 49,90
**Super Campeões Vol. 1 ao 6** R$ 14,90(cada)
**Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 ao 3)** R$ 149,90 R$ 1 R$ 149,90
**Hunter X Hunter Box 3 (vol. 7 ao 9)** R$ 149,90
**Hunter X Hunter Vol. 1 ao 9** R$ 14,90 (cada)
**Viewtfull Joe Box 1 (vol. 1 ao 3)** R$ 49,90
**Viewtfull Joe Box 2 (vol. 4 ao 6)** R$ 49,90
**Viewtfull Joe Box 3 (vol. 7 ao 9)** R$ 49,90
**Viewtfull Joe vol. 1 ao 9** R$ 14,90 (cada)
**Astro Boy Vol. 1 ao 5** R$ 26,90 (cada)
**O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell)** R$ 19,90
**Steamboy (Katsumiro Ottomo)** R$ 24,90
**Metropoles (Ed. Duplo)** R$ 24,90
**Cowboy Bebop – O Filme** R$ 24,90
**Utena – A Garota Revolucionaria** R$ 24,90
**Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6** R$ 12,90 (cada)
**Dragon Ball Z – Devolva-me Gohan** R$ 12,90
**Dragon Ball Z – O pai de Goku** R$ 12,90
**Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo** R$ 12,90
**Sakura Wars (Episódio 1 e 2)** R$ 12,90
**Sakura Card Captors-A Carta Selada** R$ 12,90.
**Kaleido Stars (Episódio 1 e 2)** R$ 12,90
**Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2)** R$ 12,90
**Dragon Blade (Filme)** R$ 34,90

### CARDGAMES

**Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)**
**Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas)** R$ 29,90
**Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas)** R$ 29,90
**Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas)** R$ 29,90
**Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas)** R$ 29,90
**Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas)** R$ 9,90
**Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas)** R$ 9,90
**Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas)** R$ 9,90
**Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas)** R$ 9,90
**Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo)** R$ 29,00
**Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas)** R$ 9,90
**Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas)** R$ 9,90
**Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas)** R$ 9,90
**Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas)** R$ 9,90

**Onde Encontrar:**
**Comix Book Shop**
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

# CRONOLOGIA DO JAPÃO

| | |
|---|---|
| **1852** | Navios russos chegam a Shimoda.<br>O Imperador Meiji sobe ao trono. |
| **1853** | Chega o Comodoro Matthew C. Perry com a mensagem do presidente americano. |
| **1854** | A "bola vermelha" torna-se símbolo dos barcos japoneses.<br>Chega novamente o Comodoro M.Perry: assinado o Tratado de Kanagawa. |
| **1855** | Morre o acadêmico Fujita Toko. |
| **1856** | Chega o Ministro Plenipotenciário Harris Towsend dos Estados Unidos. |
| **1858** | Naossuke torna-se Ministro Supremo.<br>Assinado o Tratado de Comércio Nipo-Estados Unidos.<br>Foi enviado Mizuno Tadatoku aos Estados Unidos. |
| **1859** | Abertura completa dos portos.<br>Foram executados Yoshida Shoin, Raimiki Saburo, Hashimoto Sanai e outros na perseguição de Ansei. |
| **1860** | Foram vacinadas todas as crianças.<br>Assassinado Li Naossuke. |

## UNAGUI NOBORI, UM REFRESCO CURIOSO

Em viagem pelo Japão, você encontrará um refrescante refresco feito à base de enguias, o unagui nobori. Os japoneses adoram enguias pelas suas qualidades nutritivas. Outrora pertencia a cozinha gastronômica japonesa.

## GORJETAS

ASSIM É, JAPÃO É UM PAÍS DIFERENTE DOS DEMAIS PAISES EUROPEUS E DA AMÉRICA. DEIXAR GORJETAS EM RESTAURANTES, HOTÉIS OU QUALQUER SERVIÇO QUE SE TENHA PRESTADO É CONSIDERADO MÁ EDUCAÇÃO, POIS PARA ELES É COMO UM INSULTO JÁ QUE PARECE QUE QUEM DÁ PROPINA QUER APARENTAR SUPERIORIDADE.

## O HANAMI

O Hanami é uma tradição bastante antiga que consiste em se reunir em algum dos parques principais do país para contemplar de um modo massivo o florescimento da flor de cerejeira, considerada uma das flores mais importantes pelos japoneses. Os nipônicos aproveitam a ocasião para se reunirem e fazerem um convescote. Tudo começou como um mero entretenimento imperial aristocrático que mais tarde foi estendido ao resto de classes até converter-se hoje em dia num ritual que diverte muitíssimo aos japoneses e surpreende e enamora em partes iguais aos turistas.

## ALIMENTAÇÃO REGRADA

**Os ocidentais admiravam as japonesas, quase sempre magras, saudáveis e esguias. A razão da sua beleza estava na alimentação: arroz, soja, peixe, algas marinhas. Muita coisa está mudando com a introdução de pães, carnes vermelhas e hambúrgueres.**

## DINHEIRO DO JAPÃO (NIHON NO OKANE)

Na moeda japonesa existem 3 tipos de cédulas: 10,000 yenes, 5,000 yenes e 1,000 yenes, e 1 yene. No Japão há um imposto chamado "shoohizei" (imposto consumo) incluído no pagamento de cada compra, como uma taxa de 3% sobre o valor total da compra. Por isso, sempre precisamos de moedas de 1 yene. Em qualquer parte do Japão, você sempre encontrará máquinas automáticas que vendem bebidas e cigarros. Para comprar um suco de 110 yenes, introduza uma de 100 yenes e outra de 10 yenes e depois aperte o botão do desejado. Se você introduzir 2 moedas de 100 yenes, o resultado será o mesmo. Nesse caso, sairão da máquina o produto e 90 yenes de troco. O que acontecerá então se a moeda for de 500 yenes? Não se preocupe, pois a máquina lhe dará 390 yenes de troco em moedinhas. Se em vez de moedas for introduzida uma cédula de 1000 yenes, a máquina processará da mesma forma. Além de bebidas e cigarros, os produtos que podem ser comprados por essas máquinas são: passagem de trem, cartão de telefone, hambúrguer, lámen instantâneo, camisinhas, etc.

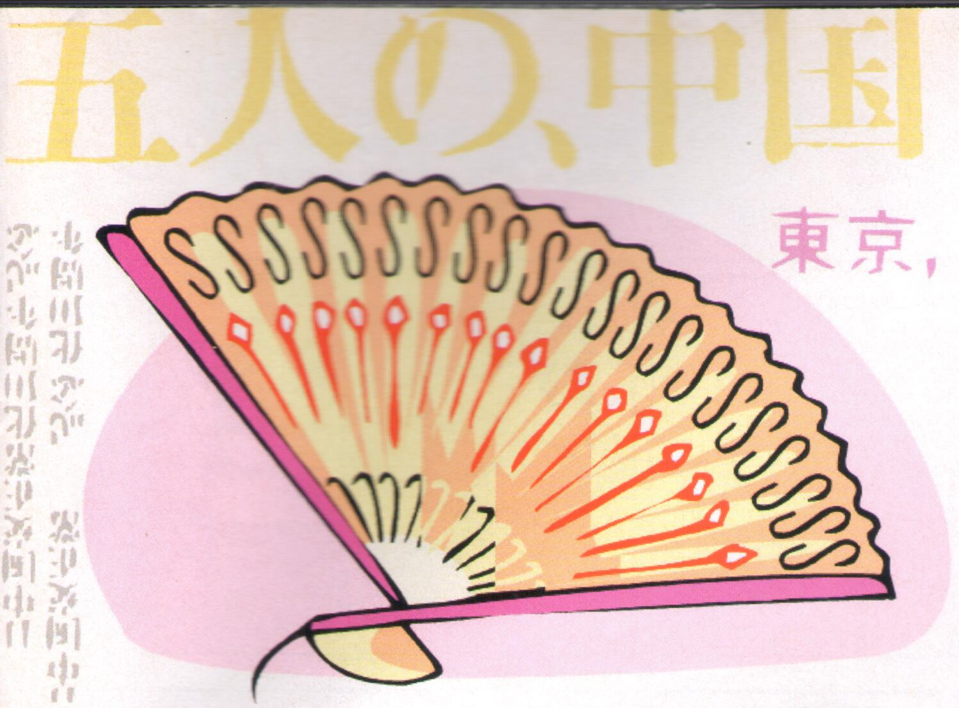
## AS BONECAS KOKESHI

AS BONECAS KOKESHI SÃO CONSIDERADAS UM PATRIMÔNIO CULTURAL JAPONÊS. ELAS SÃO CONHECIDAS NOS QUATRO CANTOS DO MUNDO. ESTE TIPO DE ARTESANATO É NATURAL DA PROVÍNCIA DE MIYAGUI, NA ERA EDO (1600-1868), E SE PROPAGOU AO JAPÃO TODO, DEVIDO A SUA GRANDE ACEITAÇÃO. OS MEMBROS NÃO EXISTEM NAS BONECAS KOKESHI.

## MESTRES MANGAKÁS

## ISHINOMORI SHOTARO

No começo ele se chamava Ishimori Shotaro (nome artístico) e publicou seu primeiro mangá aos 16 anos. Seu nome verdadeiro era Onodera Shotaro. Mas, por insistência dos colegas, que diziam ter o seu nome 4 letras da morte, mudou de Ishimori ( I-shi-mo-ri) para Ishinomori. Ajudou muito a Osamu Tezuka desenhando o Astro Boy. Um rapaz muito gentil e amigo de todos. Teve uma lauta produção de mangás, criador de personagens memoráveis. Foi para o andar de cima em 1998. aos 60 anos de idade.



## DIETA TRADICIONAL

No desjejum, os japoneses tomavam mishoshiru (sopa de pasta de soja), arroz branco, conservas, peixe grelhado e chá verde. No almoço comiam um prato chamado teishoku que consistia de arroz branco, peixe grelhado ou sashimi, várias cumbuquinhas de legumes cozidos, conservas, mishoshiru, chá verde. Hoje em dia, muita gente toma café, pão e embutidos, contribuindo com a obesidade.

## NÚMEROS PERNICIOSOS

**9 -** SUA PRONÚNCIA "KU" QUE SIGNIFICAR AGONIA OU TORTURA.

**42 -** SIGNIFICA MORRER SE FOR PRONUNCIADO SEPARADAMENTE (SHI-NI).

**420 -** SIGNIFICA ESPÍRITO SE FOR PRONUNCIADO SEPARADAMENTE (SHI-NI- REI).

POR CAUSA DESSA SUPERSTIÇÃO, ESSES NÚMEROS NÃO APARECEM EM LEITOS DE HOSPITAIS.

## GAMBARÉ

Essa é a expressão mais usada entre os japoneses. Significa: Força! Ou Animo! Sempre usado para encorajar ou durante as despedidas. Os dekasseguis até fizerem dela o seu verbo preferido.

## A BORBOLETA BRANCA

Conta uma lenda japonesa que um senhor muito idoso, em seu leito de morte, fora visitado por uma borboleta branca. O sobrinho, que fazia companhia ao tio, seguiu o inseto quando esse voou em direção ao cemitério. A borboleta pousara no túmulo de "Akiko". Nessa mesma tarde, enquanto o sobrinho vigiava a borboleta, seu tio morrera. Sua mãe, dias depois, contou sobre a triste vida de seu irmão (o tio). Ele estivera noivo de uma linda moça que morrera dias antes do casamento. Inconformado com a perda, ele comprou uma casa próxima ao cemitério onde a noiva fora sepultada para cuidar diariamente de seu túmulo, seu nome era Akiko. O rapaz contou então sobre a borboleta e a mãe sorriu, finalmente seu irmão encontrara a felicidade. A noiva tomara a forma de uma borboleta branca para buscar seu amado. Na crendice japonesa, a borboleta branca representa a alma de uma pessoa querida já falecida.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUA
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDA

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENT
PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE
NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS
PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Camp

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.b

areae
escola de mangá

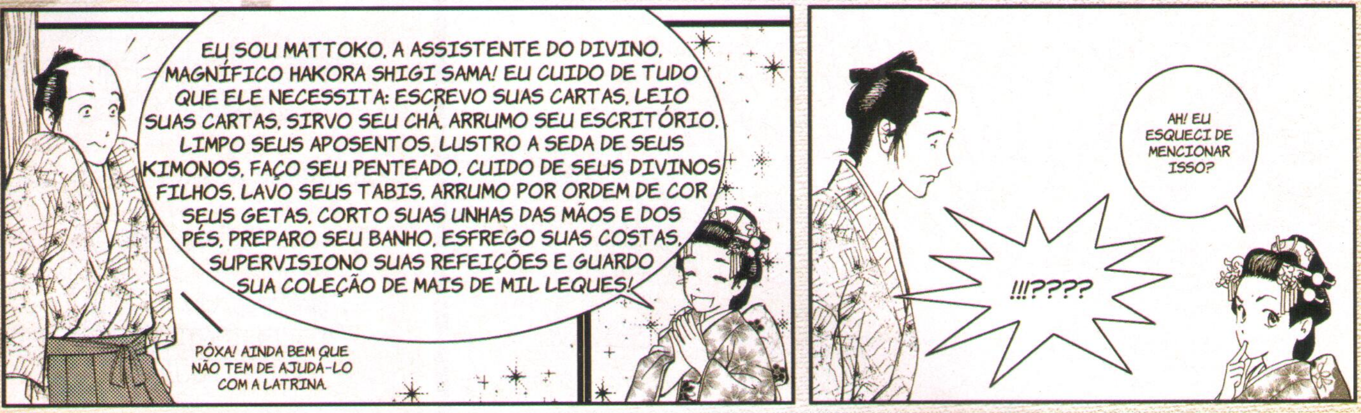
QUEM COMPARA, ESTUDA AQU

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Sa

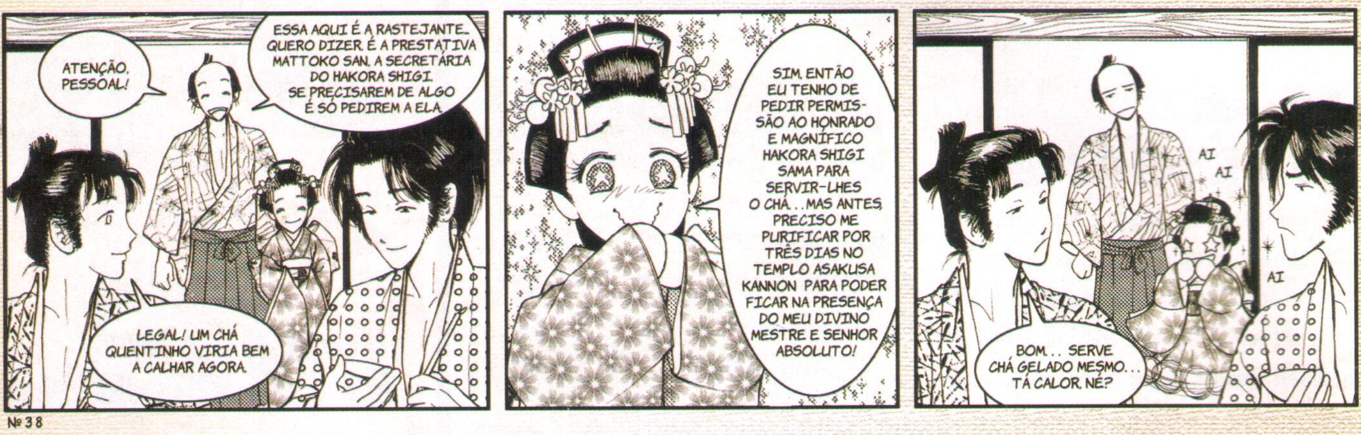
# RONINS
Studio Seasons

Por Minami Keizi

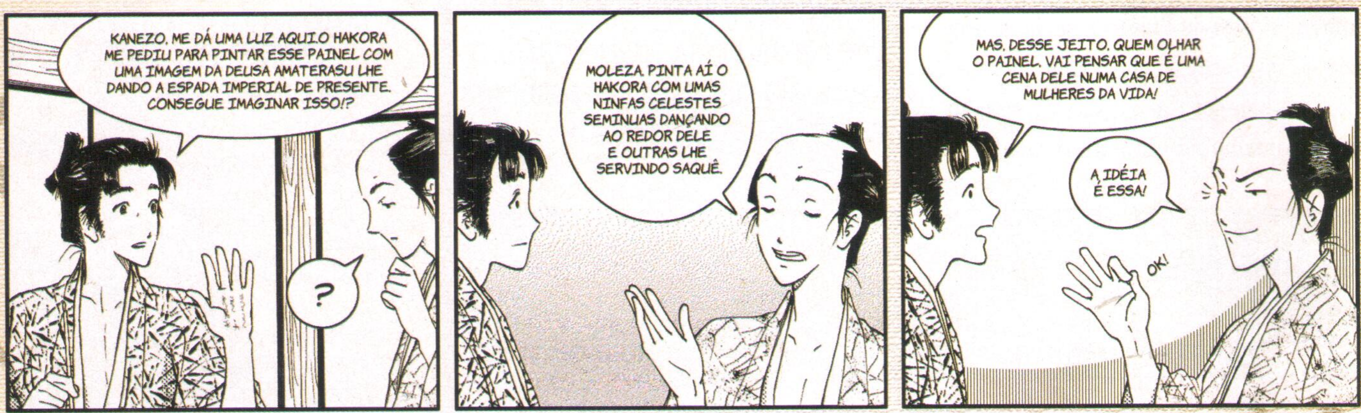
Dentro da mansão de Hakora, os ronins se vêem as voltas com seus criados e seus pedidos mirabolantes!


EU SOU MATTOKO, A ASSISTENTE DO DIVINO, MAGNÍFICO HAKORA SHIGI SAMA! EU CUIDO DE TUDO QUE ELE NECESSITA: ESCREVO SUAS CARTAS, LEIO SUAS CARTAS, SIRVO SEU CHÁ, ARRUMO SEU ESCRITÓRIO, LIMPO SEUS APOSENTOS, LUSTRO A SEDA DE SEUS KIMONOS, FAÇO SEU PENTEADO, CUIDO DE SEUS DIVINOS FILHOS, LAVO SEUS TABIS, ARRUMO POR ORDEM DE COR SEUS GETAS, CORTO SUAS UNHAS DAS MÃOS E DOS PÉS, PREPARO SEU BANHO, ESFREGO SUAS COSTAS, SUPERVISIONO SUAS REFEIÇÕES E GUARDO SUA COLEÇÃO DE MAIS DE MIL LEQUES!
PÔXA! AINDA BEM QUE NÃO TEM DE AJUDÁ-LO COM A LATRINA.
AH! EU ESQUECI DE MENCIONAR ISSO?
!!!????

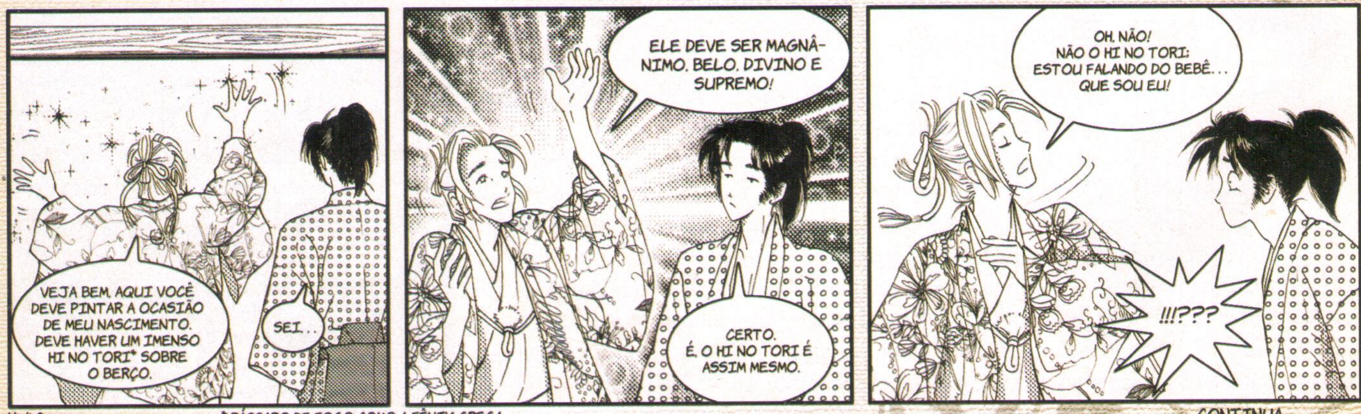
Nº 37


ATENÇÃO, PESSOAL!
ESSA AQUI É A RASTEJANTE... QUERO DIZER, É A PRESTATIVA MATTOKO SAN, A SECRETÁRIA DO HAKORA SHIGI. SE PRECISAREM DE ALGO É SÓ PEDIREM A ELA.
LEGAL! UM CHÁ QUENTINHO VIRIA BEM A CALHAR AGORA.
SIM, ENTÃO EU TENHO DE PEDIR PERMISSÃO AO HONRADO E MAGNÍFICO HAKORA SHIGI SAMA PARA SERVIR-LHES O CHÁ... MAS ANTES, PRECISO ME PURIFICAR POR TRÊS DIAS NO TEMPLO ASAKUSA KANNON PARA PODER FICAR NA PRESENÇA DO MEU DIVINO MESTRE E SENHOR ABSOLUTO!
AI
AI
AI
BOM... SERVE CHÁ GELADO MESMO... TÁ CALOR, NÉ?

Nº 38


KANEZO, ME DÁ UMA LUZ AQUI! O HAKORA ME PEDIU PARA PINTAR ESSE PAINEL COM UMA IMAGEM DA DEUSA AMATERASU LHE DANDO A ESPADA IMPERIAL DE PRESENTE. CONSEGUE IMAGINAR ISSO!?
?
MOLEZA. PINTA AÍ O HAKORA COM UMAS NINFAS CELESTES SEMINUAS DANÇANDO AO REDOR DELE E OUTRAS LHE SERVINDO SAQUÊ.
MAS, DESSE JEITO, QUEM OLHAR O PAINEL, VAI PENSAR QUE É UMA CENA DELE NUMA CASA DE MULHERES DA VIDA!
A IDÉIA É ESSA!
OK!

Nº 39


VEJA BEM, AQUI VOCÊ DEVE PINTAR A OCASIÃO DE MEU NASCIMENTO. DEVE HAVER UM IMENSO HI NO TORI* SOBRE O BERÇO.
SEI...
ELE DEVE SER MAGNÂNIMO, BELO, DIVINO E SUPREMO!
CERTO. É, O HI NO TORI É ASSIM MESMO.
OH, NÃO! NÃO O HI NO TORI: ESTOU FALANDO DO BEBÊ... QUE SOU EU!
!!!???

Nº 40

* PÁSSARO DE FOGO COMO A FÊNIX GREGA

CONTINUA...

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

NAS BANCAS!

Editora Escala

Nas bancas!
Pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

GAME OVER PLUS ANIME
Crysis Warhead
CD-ROM PC // PS2 // PS3 // XBOX360 // PORTÁTEIS // ARCADE
GAME OVER PCMANIA
MTX MOTOTRAX
GAMEone!
A NÚMERO 1 EM DIVERSÃO!
190 JOGOS FULL
DIABLO III
TOMB RAIDER UNDERWORLD
190 JOGOS NO CD!!!
{Review} HELL BOY The Science of E
A revista que fala a língua de todos os jogadores
GAMERS PRÓ
THE INCREDIBLE HULK
Ele está de volta e ainda mais furioso
5 DETONADOS ARRASADORES
80 GAMES COMPLETOS
Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots
Alone in the Dark
Viking: Battle For Asgard
Wall-E

# A emoção de dirigir todos os carros do mundo

NOVO FIT JÁ ACELERAMOS
911 TARGA PISAMOS FUNDO
CAR AND DRIVER
O PRIMEIRO TESTE DO EDGE, O FORD QUE VEM DO CANADÁ
HATCH x SEDÃ: ELEJA O CARRO SOB MEDIDA PARA VOCÊ
11
A NOVA ARMA DA GM
TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER:
DATA DE LANÇAMENTO
ACABAMENTO
CÂMBIO
DIMENSÕES
PREÇO
MOTOR
E MAIS
FORD F-150 • 0-320-0 km/h
NOVO GOLF • A5 x C280
NOVO VOYAGE ENFRENTA LOGAN E SIENA
NOVO CAPTIVA X-TRAIL E JOGO
CAR AND DRIVER
UM DIA NO PARQUE DE DIVERSÕES DE GOODWOOD
ARROMBAMOS O SEU CARRO (E FOI MOLEZA)
LEVAMOS AO LIMITE
10
definitivo!

**Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.**

**Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.**

**NAS BANCAS**
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

**CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.**